MAGYAR NYELVŰ AKCIÓJÁTÉK

sabotain

Virtua Fighter 5

EXKLUZÍV VIDEO CSOMAG!

132 OLDAL

+ DUPLA DVD ROM

GAME MASTER

COMPUTER & VIDEOGAME MAGAZIN
2006/03 - 1596 Ft

12 TESZT és VÉGIGJÁTSZÁS

GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES
FULL SPECTRUM WARRIORS: TEN HAMMER
MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION REMIX
METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE
THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
FAR CRY INSTINCTS: EVOLUTION
OUTRUN 2006: COAST 2 COAST
ACT OF WAR: HIGH TREASON
ICE AGE 2: THE MELTDOWN
METROID PRIME: HUNTERS
TOMB RAIDER: LEGEND
KINGDOM HEARTS II

HITMAN BLOOD MONEY

GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

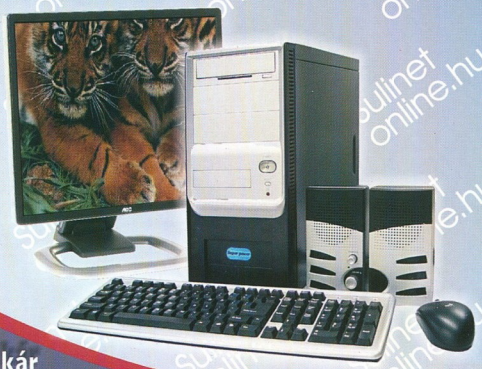
review commando

BUNOUT REVENGE, RIDGE RACER 6, FAR CRY INSTINCTS: PREDATOR
BLAZING ANGELS: SQUADRON OF WWII, RF ONLINE, GUILD WARS: FACTIONS

Sulinet online.hu

www.Sulinetonline.hu

Számítógépek, notebookok széles választéka megvásárolható partnereinknél.



A Sulinet Expressz program keretén belül akár 60.000 Ft-ot is visszaigényelhet adójából!

Case-Cédrus-Flaxcom-Profi-Sved konzorcium

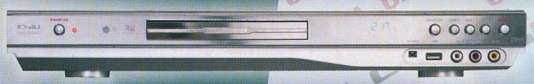
Sulinet expressz

Chili DVR-9200HX DVD felvevő

MPEG4 VIDEO

Beépített 250 GB-os merevlemezzel

- Felvételi lehetőség egy gombnyomásra
- Felvétel merevlemezre és DVD+R/RW lemezre
- 6 különböző felvételi minőség
- Time Shift funkció
- Akár 300 órás felvételi idő a merevlemezre és 6 óra felvétel DVD lemezre
- MPEG4 kompatibilitás
- Támogatja a zene- és képfájlok lejátszását
- USB csatlakozó
- 5.1 digitális kimenet
- Magyar nyelvű OSD menü



UMAX ChiLi

FORGALMAZZA: CASE HUNGARY KFT.
TEL.: 1/450-2930
WWW.CASE.HU

Konzol Stúdió

7. születésnapi bombaárak

Bruttó árak, az ÁFA-t tartalmazzák! Az akció 2006.május 1.-től május 31.-ig, illetve a készlet erejéig tart!

Sony PStwo
32 990 Ft

Microsoft XBOX
34 990 Ft

XBOX 360 Core
64 990 Ft

XBOX 360 Pro
92 990 Ft

Sony PSP Value Pack
44 990 Ft

Sony PSP Giga Pack
59 990 Ft

Nintendo GBA SP
24 990 Ft

Nintendo DS
29 990 Ft

Konzol Stúdió Kft.

Videójáték szaküzlet és szervíz

Cím: 1092 Bp., IX. Ker. Kinizsi u. 21-25.
Nyitva tartás: H-P: 10-18; Szo: 9-13
Webáruház: www.konzolstudio.hu
E-mail: info@konzolstudio.hu
Tel./Fax: 06-1/216-6626
Mobil: 06-20/9-888-337
Szervíz: 06-1/218-1925

INTRO

Sziasztok!

A szerkesztőség minden egyes tagja kiállítás, és ezen belül egész konkrétan E3 lázban ég, nem véletlen hát, hogy a mostani számunk több cikkében is visszaköszön a világ legnagyobb játékipari megmozdulása. Bár a fontosabb játékok amúgy csak óregurasan, csoszogva jelentek meg az év első pár hónapjában, de a közelgő hatalmas buli előszelei máris felpezsdítették az amúgy tavaszi fáradtság jeleit mutató játék ipart. Jó néhány cég bejelentette, hogy milyen játékokat óhajt megmutatni nekünk, néhányan pedig szokás szerint titkolóznak, hiszen tudják, hogy nagyon szeretjük a meglepetéseket.

Persze amellett, hogy szeretnénk máris minél többet megtudni a jövőről, a jelennel, és a közelmúlttal is foglalkoztunk, éppen ezért több nagyobb, átfogó cikket is olvashattok, többek között a GDC 2006 kapcsán, hiszen a játékfejlesztők idei összejövetele a szokásosnál is izgalmasabb volt, rengeteg játékot, hardver eszközt, és kiegészítőt mutattak be, és persze sok szó esett a Playstation 3, és Revolution konzolokról is. Ezen kívül többek között megismerhetitek az Electronic Arts idei felhozatalának nagyágyúit, és olvashattok a múlt év több sikerjátékának készülő folytatásáról is.

Látni fogjátok, a lapban számtalan apróbb változást eszközöltünk, többen kértétek, hogy azoknál a játékoknál, amelyek PC-n is megjelennek, tegyünk be minimális és ajánlott gépigényt is, egy percig sem haboztunk, már lapátoltuk is be az információkat, hiszen számunkra továbbra is az a legfontosabb, hogy minél tartalmasabb, hasznosabb, és persze érdekesebb legyen magazinunk.

Már csak annyi maradt hátra, hogy jó szórakozást kívánjunk a mostani számhoz. A fehér kesztyű legyen veletek!

szerkesztők

GAME MASTER MATEK ÓRA

PLAY ZONE
- 500 Ft-ért kapsz egy dupla DVD-t!
- 84 oldal helyett 132 oldalt olvashatsz!

PLAY ZONE (DVD-vel)
- 1798 Ft helyett csak 1598 Ft-ot kell leperkálnod!
- sima DVD helyett dupla DVD-t kapsz!
- 100 oldal helyett 132 oldalt olvashatsz!

CD GAMES
- 300 Ft-ért kapsz egy dupla DVD-t!
- 84 oldal helyett 132 oldalt olvashatsz!

PC.GAMES (CD-vel)
- 400 Ft-ért kapsz egy dupla DVD-t!

PC.GAMES (DVD-vel)
- 1996 Ft helyett csak 1598 Ft-ot kell leperkálnod!

NE FÉLEDD, A
GAME MASTER
LEGNAGYOBB, DE A LEGOLCSÓBB DVD-S JÁTÉKLAP!

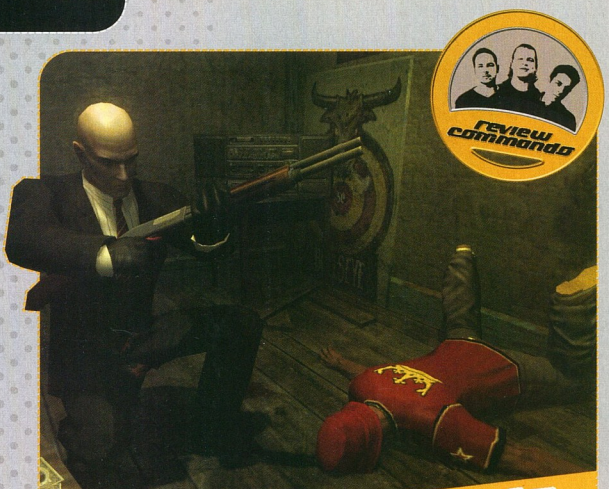
*TOTAL EXAGGERATION

A NYEREMÉNYJÁTÉK FŐDÍJA

Lapunk 23, 43, 103, 108 és 128. oldalán értékes nyereményeket zsebelhettek be, de ezen kívül esélyetek van a fődíj elnyerésére is. Ehhez nem kell mást tennetek, mint az összes feladványt helyesen megfejteni és a 130. oldalon található nyereményszelvénnyekkel együtt mindezt elküldeni a címünkre.

E havi fődíjunk igazi unikum három szobabútornak is megfelő játékereklyét nyerhet egy szerencsés megfejtő, melyek közül a 24 The Game kb. 2 méter magas!

A fődíjat a Magnew Kft. és a SevenM Kft. ajánlotta fel, ezúton is köszönjük a segítségüket.



38 review commando

Végre kitavaszodott. Eltűntek a latyakos, jeges, jégkásás, sóval olvasztott havas napok, helyüket átadták a verőfényes napsütéssel kombinált, virágillattal átszőtt időknek. Szeretjük ezt az évszakot, mert ekkor mindig érdekes dolgokat láthatunk az utcákon fel, s alá járkálva. Az már-már szinte alapvető, sőt alapkövetelmény, hogy a lányokon egyre kevesebb, kisebb méretű, és szűkebb ruhadarabok díszelegjenek, mint a zord téli időjárásban, mikor nagykabátban, bő pulóverekben korzóztak ide-oda. Jó dolog nézelődni, ám még ennél is jobb dolog megismerkedni ezekkel a lányokkal. Nos, a Review Commandótól pontosan ezt a lehetőséget tagadta meg Uniq, mivel újabb küldetéssel bízta meg viharverte csapatunkat. Még mindig tartoztak a főszerkesztőnek a srácok a commando tagjai mert a főnök egyben a Keresztapa is, az ajánlat visszautasíthatatlan volt. Amikor a commando tagjai beléptek az irodába, meglátták a holdvilág által beragyogott ablaknál valami fényeset, csillogót. Ahogy kitisztult hőseink látása, a csillogás forrását beazonosították, egy tar fejet, tarkóján vonalkódal, alatta pedig szélesre szabott fekete öltönyhátat fedeztek fel. Mindenki összerezzent, attól tartatak, hogy a főnök rájuk szabadította a 47-es ügynökőt, Hitmant, ám nem ő állt előttük, hanem Uniq. Leborotválta haját, felöltötte az öltönyt, és felszerelkezett a beszerzett kellékekkel. A főnök elmosolyodott, odadobta a borotvát többiek elé, és csak ennyit mondott: Iparkodjatok, profilt váltunk.

TARTALOM

CÍMLAPSZTORI

HITMAN: BLOOD MONEY

Az Eidos második nagy reménysége, kopasz bérgyilkos barátunk már az ajtóban kopogtat. Bár a kezünk remegett, de azért beengedtük egy teára.

38

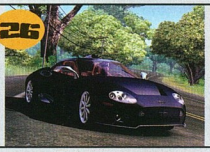
METROID PRIME: HUNTERS

A DS társadalom várakozásainak abszolút eleget tevő, innovatív és új irányvonalat kijelölő, multiplayer trónbitorló megérkezett!

80

A HÓNAP JÁTÉKA

A HÓNAP SZTÁRJAI



26

TEST DRIVE: UNLIMITED

Teszteltük a nagy múltú sorozat legújabb részét. Azóta is keressük az állunkat.

34

GOD OF WAR II

Az ultra sikeres játék folytatása lesz valószínűleg a PS2 utolsó nagy dobása.

70

GTA: LIBERTY CITY STORIES

A PS2 verzió megjelenésének örömére újra végigjátszottuk Tony Cipriani kalandjait.

80

OUTRUN 2006: COAST 2 COAST

Megérkezett közénk az arcade száguldozás legújabb királya. Ti se hagyjátok ki!

PREVIEW

GDC 2006 BESZÁMOLÓ	18
X-MEN: OFFICIAL GAME	22
TEST DRIVE UNLIMITED	26
EA ÚJDONSÁGOK	30
GOD OF WAR II	34
UNREAL 3.0	35

GUIDES

THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION	50
TOMB RAIDER: LEGEND	60
TOMB RAIDER NŐI SZEMSZÖGBŐL	68
GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES	70

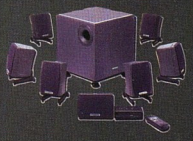
MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION REMIX	76
OUTRUN 2006: COAST 2 COAST	80
FULL SPECTRUM WARRIOR TEN HAMMERS	84
FAR CRY INSTINCTS: EVOLUTION	90
METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE	94
METAL GEAR SOLID TÖRTÉNELEM	98
ICE AGE 2: THE MELTDOWN	100
ACT OF WAR: HIGH TREASON	104
KINGDOM HEARTS II	106
METROID PRIME: HUNTERS	110

REVIEW

HITMAN: BLOOD MONEY	38
BURNOUT REVENGE	42
TOMB RAIDER: LEGEND	44
RIDGE RACER 6	43
RF ONLINE	44
GUILD WARS: FACTIONS	45
BLAZING ANGELS: SQUADRON OF WWII	46
FAR CRY INSTINCTS: PREDATOR	48

HARDWARE

GAMING NEWS	118
GAMING GADGETS	120
HANGOK B VŐLETÉBEN	122
IRÁNYÍTÓKAROK A JÁTÉKIPARBAN	124
ÁTLAGOS PC KONFIGURÁCIÓ	126



ROVATOK

DVD TARTALOM	6
KALENDÁRIUM	9
MAILMASTER	10
HELP	12
NYEREMÉNYJÁTÉK NYERTESEK	12
REVIEW COMMANDO	38
HANDHELD	110

KONTROLL ALATT

Kontrollerek, force feedback kormányok, joystickek, egerek, trekkerek, billentyűzetek, arcade stickek, gombok, fénypisztolyok, analóg és digitális karok... mind a könnyű kezelhetőséget és a nagyszerű játékélményt szolgálják, legyenek bármilyen formában is. Hihetetlen, de igaz: nagyjából negyed évszázad kellett ahhoz, hogy napjaink videojátékainak nélkülözhetetlen kiegészítői elnyerjék mai formáikat. A kezdetleges, nehéz, kényelmetlen és olykor szinte használhatatlan féltéglákból hosszas kutatómunka és innovatív fejlesztések segítségével születtek meg az olyan nagyszerű - manapság már egyszerre beviteli és irányító - eszközök, amelyek a nemrégiben lezajlott 2006-os hannoveri CeBIT-en és az USA-ban megrendezett GDC-n kerültek bemutatásra. Mig előbbi elsősorban a technológiai újítások fellegvára, utóbbi csak és kizárólag a játékfejlesztésre és a játékipar különböző szegmenseire koncentrál - legyen PC-s grafikai motor, vagy épp egy új játékkonzol bemutatása. Az idei első CeBIT inkább a PC-s hardverelemekre szakosodott standokkal volt tömve, és szép számmal akadtak benne a játékos réteg számára készült multiplatform termékek is. Kontrollerek és irányítókarok tekintetében inkább a GDC felhozatala volt erősebb. Összeállításunkból megismerhetitek a játék vezérlők múltját, és persze a nagy cégek legfrissebb fejlesztéseit is.

DVD TARTALOM

FONTOS!

A GAME MASTER DVD-je két, jól elkülöníthető részből áll. Az első rész VIDEO DVD formátumú, ennek lejátszása konzolokon a már jól megismert módon végezhető el, PC-n pedig a keretprogram által felajánlott lejátszót ajánljuk a video anyag megsasolására. A DVD másik fele DVD-ROM formátumú, ennek megtekintésére mindenképpen PC-re van szükség. Azonban ez nem azt jelenti, hogy ezen a területen nincsenek konzolos anyagok, hiszen a játékokhoz készült kapcsolódó anyagok és más kiegészítések (pl honosítások) is ezen a területen kaptak helyet.

Az alapos GAME MASTER olvasó tehát mindkét területen találhat magának izgalmas csemegéket!

INDEX

- Ace Combat Zero: The Belkan War
- Age of Conan – Hyborian Adventures
- Air Conflicts
- American Conquest: Divided Nation
- ArchLord
- Battlefield 2: Modern Combat
- Battlefield 2142
- Blazing Angels: Squadrons of WWII
- Burnout Revenge
- Champion Sheep Rally
- Crysis (CryTek Project) tech-demo
- Daxter
- Desperados 2: Cooper's Revenge
- Driver: Parallel Lines
- Emergency 4
- Far Cry Instincts Evolution
- Final Fantasy XI
- Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
- Furafalva VI. rész
- Guild Wars Factions
- Guitar Hero
- Kingdom Hearts II
- Metal Gear Solid 3: Subsistence
- Metroid Prime: Hunters
- Midnight Club 3: DUB Edition Remix
- OutRun 2006: Coast 2 Coast
- Review commando: Hitman
- RF Online
- Ridge Racer 6
- Test Drive Unlimited
- The Ant Bully
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Outfit
- Tomb Raider: Legend
- Virtua Fighter 5
- X-Men: The Official Movie Game

FURA-FALVA (THE STRANGERHOOD)

Az elmúlt egy-két évben új őrület bontakozott ki, amelyet kihasználva rengeteg kreatív agy, és csapat pillanatok alatt hírnévre, és elismerésre tett szert. Az őrület neve Machinima, ami alapvetően a számítógépes játékok motorjával készített - általában vicces, elgondolkodtató - videók gyűjtőneve. Az egyik legismertebb csapat, a Rooster Teeth a Sims második részét használta fel arra, hogy több epizódból álló, a valóság showkat, és a szappanoperákat kiparodizáló sorozatot készítsen.

Itt vannak ők, a hamisíthatatlan, az utánozhatatlan és borzasztó REVIEW COMMANDO tagjai!

Filmes csemegént ezúttal a fiúkat a Hitman: Blood Money nyúzása közben örökítettük meg.

A forgatás közben többen röhögőgörcsöt kaptak, volt aki több napra kiesett a melóból és ráadásul a commando tagjai felállították a "hogyan lehet legtöbbször meghalni és pálya alatt" rekordját is, természetesen csak a ti szórakoztatásotok kedvéért. Ha másért nem már ezért is érdemes megtekinteni a DVD-re készült apró szösszenetet, mindenesetre naponta csak egyszer nézzétek meg, mert a mellékhatások tekintetében nem tudunk biztosat mondani...

18

EXKLUZÍV VIDEÓ!

EXTRA CUCCOK

Nagy halomnyi extra videó vár benneteket a korongon lássuk melyek ezek:

Crysis

A Far Cry fejlesztőinek új játéka igazi mérföldkő lesz

Guitar Hero

Az innovatív kontroller bemutatkozása

Driver: Parallel Lines

Így készült...

Tomb Raider Legend

Betekintés a kulisszák mögé

Full Spectrum Warrior Ten Hammers

Videó bemutató

Metroid Prime Hunter

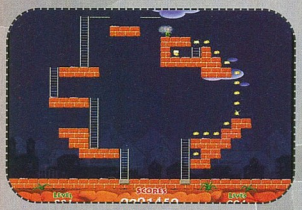
Az eddigi legütősebb DS játék reklámjainak gyűjteménye

game TV.hu

Cikkíróink mindent elkövetnek annak érdekében, hogy minél teljesebb képet kapjatok az adott játékról. Éppen ezért több magyarázó-bemutató video alkotás is felkerült a DVD-re az alábbi játékokról:

Demo
Championship Manager 2006 / Condemned / Cute Knight / Easter Bonus / Reversi Deluxe / Snowy Lunch Rush / Stoked Rider / Titan Attacks / Tomb Raider Legend

Shareware
3D Kit Builder (P51 Mustang) 3.10 / 3D Morris 2.02 / anyMania 0.15 / BirdWatch 1 / Epidemic Groove / Flying Doughman 1.5 / Funny Chewer 1.66 / Gold Sprinter 1.83 / Incrediball / Lotto Pro 2006 7.06 / Ping Pong Space 1.0 / PortSign Hacking Reality 1.4 / Rock Frenzy / Solitaires 6 / Virtual Woman Millennium / World Cup 2006 Prediction Manager



Freeware
All Out of Race / Big Jig / Crazy Fishing / Dragon Ball Z MUGEN edition 2 / Dungeon 2.0 / Easter Avenger / Easter Egg Hunt / Infect-Evolve-Repeat / Ouroboros / Rabwar / Santasm 2 / Scrabble / Sonic Robo Blast II / Super Bart World 3 / The Sandbox of God / The White Chamber / Zelda-The Lost Maze

Patch
Command & Conquer The First Decade v1.01 / Crashday 1.1 / Keepsake 1.5 / The Sims 2 Open For Business v1.3.0.280 / Virtual RC Racing 3.2

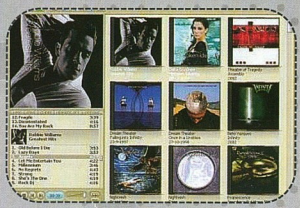
Trainer/Cheat
PC: 26 savegame és trainer
PSP: 10 savegame

Honosítás
Advent Rising / Carmageddon / Carmageddon 2 / Colin McRae Rally 2005 Xbox / Max Payne / Richard Burns Rally / StarCraft + BroodWar / Terminator 3 Redemption Xbox / Trackmania Nations

Webkit
RF Online / Test Drive Unlimited

Hátterek
Altered Beast / Blitzkrieg 2 / Bloodrayne2 / Champions of Norrath / Dragonshard / Driver: Parallel Lines / El Matador / GTA Liberty City Stories / Guild Wars / Hitman: Blood Money / Killzone / Lineage II / The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II / Medal of Honor Airborne / RF Online / Road Rush / Spellforce 2 / War on Terror

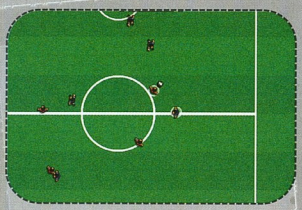
Utility
Active Desktop Calendar 5.99a / Actual Drawing 6.0 / AlbumPlayer / CCleaner 1.28.277 / GetDataBack Data Recovery 3.02 / KoolMoves 5.2.2 / PMView Pro 3.24 / Power Tab Editor 1.7 / TreeSize Professional 3.3



Driver
nVidia Forceware / ATi Catalyst / Creative Audigy / Realtek RTL Lan / Vinyl AC97

Túlélőcsomag
Ad-Aware SE / DirectX 9.0c / DivX 6 Codec / Fraps / GetRight 5.2d / Media Player Classic / Mozilla Firefox 1.5 / Media Player 10 NOD 32 / QuickTime 7 / Sisoft Sandra Lite / Total Commander / Winamp 5.13 / WinRar 3.51 / WinZip / Xvid Codec

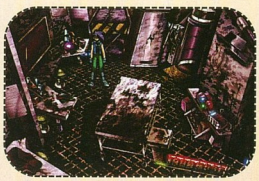
Extra
Angokabe Soccer 32K / AstroGrav 1.3 / BeamYourScreen Free v2.0.3 / ComicReader 0.3.2 / Concept Cars Wallpapers / Crazy Mouse 1.0 / Easy Wedding 2.25 / Euler 3D / Keyboard Music 2.4 / Periodic Table Free v2.4 / PSP Video Manager / WebCCTV 2.7 / XWord



EXTRA AJÁNLAT

The White Chamber

Dante talált rá erre a vadi új és csodásan festő point'n click kalandjátékra. Ritka a minőségi és hangulatos kalandjáték manapság, ráadásul még ritkább, hogy mindezt ingyen is adják. Ezért nem hezitáltunk, viszonylag nagy mérete ellenére is felpakoltuk Nektek a DVD-re.



SABOTAIN

A távoli jövő. A birodalom és a Szövetség között háború dúl, a Lázadók pedig mindkét féllel harcban állnak. Légy elszánt titkos ügynök a gyilkos küzdelemben, hajts végre veszélyes küldetéseket, válassz tiszta, vagy kegyetlen módszereket! Szembesülj a jó és a rossz közti választással, és küzdj belátásod szerint a három oldal egyikén…

A Sea Dogs és a Pirates of the Caribbean készítőinek vadiúj, belső nézetű akció RPG-je, a Sabotain: Break the Rules a teljes – magyar nyelvű – játékunk. A futurisztikus világba helyezett történet megvalósításához a fejlesztők a Deus Ex és a Fallout 2 legjobb tulajdonságait vették alapul. A játék végigjátszásához szükséges idő meglehetősen magas, köszönhetően a nem-lineáris történetnek, és a több mint 16 négyzetkilométernyi bejárható területnek.

TELJES JÁTÉKUNK

Modok
AQE3 American Revolution / Call of Duty 2 Waffen SS mod / Doom3 Launcher / Doom3 Ninja Tournament / UT2004 Heaven of Relics / Oblivion Construction Set / Quake 4 Rocket Arena 4 / Warhammer40k Dawn of War: Tyranid mod

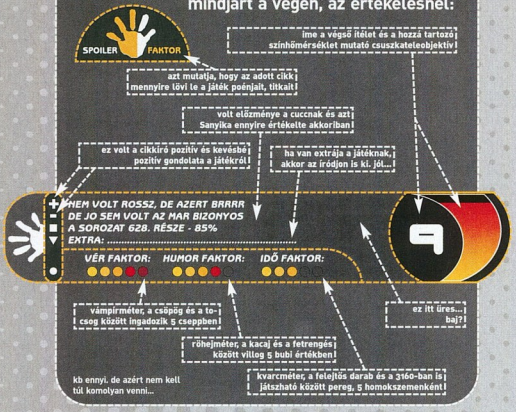
Retro
Air Strike / Chaos / Feitrix / Flash Frogger / Pocket UFO / Punchy / Retro II / R-Tronic / TaxiPilot / Egyebek

Scene
Nightshift06 győztesek

Fun videó
Amerikai Pite Horror / Bears Be Scared / Blood on the Carpet / Bra-removing / Brokeback to the Future / Dane Dance Revolution / Luther Destroys the Gond / Mario Orchestra / Reklama Otpad / Scare Me / Simpson Maker / Skeleton / Slow motion / Teens Spirit / Yoyo

Screensaver / Themepack
GTA Liberty City Stories / Bob 3D / Dolphin 3D / Zeppelin 3D / 2001 Odyssey Themepack / Bugs Themepack

Lapunkban sok olyan új dolgot találhattok amikről érdemes néhány szót szólni, kezdjük mindjárt a végén, az értékelésnél:



- Ő FEJLESZTETTE
- Ő ADTA KI
- ITT TALÁLHATÓ A HIVATALOS WEBOLDAL
- ÉPPEN HOGY MEGJELENT ERRE AZ IDŐPONTRA
- TESZTPLATFORM: EZEN KARCOLTUK A LEMEZT

- IDE KERÜLHETNE AZ A MONDAT, AMIT A CIKKÍRO AKAR ÍRNI A JÁTÉKRÓL, A CIKK ELEJÉRE AMÚGY VÉLEMENYEKÉNT, AKÁR ÉRTELMES DUMA IS LEHET

alternatívaként itt lehet a hype faktor is, mely a felhajtás mértékét jelzi a készülődő játéknál

- DVD KAPCSOLAT: DEMO, VIDEO, TRAILER, SAVEGAME, PATCH, KIEGÉSZÍTŐ, WEBKIT, EXTRA

A DVD TARTALMÁRÓL

Szorgos kezek egy csomó hasznos és kevésbé hasznos cuccot pakoltak fel a DVD-re, hogy azt ti megnézhessétek. Minden játékhoz igyekeztünk extrákat gyűjteni innen-onnan. A video jellegű kapcsolódó anyagokat a DVD video részén találhatjátok meg, ezt a korongon található lejátszóprogrammal tudjátok megnézni.
Az egyéb anyagok bevizsgálásához PC szükségeltetik, így a konzolos versenyzőknek is billentyűzet elé kell ülniük, ha ezeket el szeretnék érni a válogatásból. Akad azonban olyan anyag ami a későbbiekben használható konzolon is, így ezt érdemes megejteni.

Ő NEM GAME MASTER

A KÉZ - MINDENBE BELENYÚLUNK ÉS BELETENYÉRELÜNK KÍMÉLETLENÜL...

MUNKÁBAN AZ ELIT ALAKULAT. KIVESÉZÜNK MINDEN JÁTÉKOT ÉS ARRA JÁRÓ GYALOGOST, SZEM NEM MARAD SZÁRAZON,

FUSSON KI MERRE LÁT...

ime egy rövid kódtábla, ha elkeverednétek a sok platform útveszítőben. pedig még nem is jelöltük az összeset amivel foglalkozunk...

- PC PC
- PS2 PS2
- X-BOX X-BOX
- GC GC
- X-BOX 360 X-BOX 360
- PS3 PS3
- GBA GBA
- PSP PSP
- DS DS

A GAME MASTEREK

Ashe - ashe@gamemaster.hu
Platform: PC, PS2
Jelenlegi kedvenc játékok: WoW, NHL 06, FIFA Manager 06
Kedvenc FPS: Battlefield 2 multiban
Havi ajánlat: Menjetek el egy jó kis nyugodalmas horgászatra, vagy éppen tornboljátok ki magatokat kedvenceitek koncertjén!

Babbit - babbit@gamemaster.hu
Platform: PC
Jelenlegi kedvenc játékok: WoW
Kedvenc FPS: CoD 2
Havi ajánlat: Tavasz van, vagyis már lehet a vendéglátóipari egységek kerthelyiségeiben is lazulni. Hurrá!

Bear - bear@gamemaster.hu
Platform: PC, RETRO
Jelenlegi kedvenc játékok: Pinball Fantasies (CD32)
Kedvenc FPS: Serious Sam 2
Havi ajánlat: Ha már Warcraft, akkor Board Game (társasjáték), az az igazi!

C5 - c5@gamemaster.hu
Platform: PC
Jelenlegi kedvenc játékok: Ace 2 The Meltdown
Kedvenc FPS: Uber-Soldier [jelenlegi CoD 2: [minden idők]
Havi ajánlat: Üvegtigris 2. [DVD] szigorúan csak gyűjtőknek. Német vagy vagy mi? Mert én igen, de ez már egy másik történet...

Callisto - callisto@gamemaster.hu
Platform: PC, PS2, AMIGA, SNES :P
Jelenlegi kedvenc játékok: Probotector [Snes]
Kedvenc FPS: Far Cry
Havi ajánlat: Hallgassátok meg a Genocide Superstars: Hatestomp számát, érdemes! Ja, és küldjetek sört!

Clemi - clemi@gamemaster.hu
Platform: PC
Jelenlegi kedvenc játékok: Bármi ami FPS
Kedvenc FPS: Half Life 2
Havi ajánlat: Időnként álljatok fel a monitor elől, hisz itt a tavasz, a szoknyák rövidülnek, a kabátok a szekrénybe kerülnek, és a csajok csak rátok várnak

Dante - dante@gamemaster.hu
Jelenlegi kedvenc játékok: Pasziánsz és Microsoft Word
Kedvenc FPS: Halo
Havi ajánlat: Készüljetek a vizsgákra, érettségire, és egyéb megmérettetésekre, pihenesképpp pedig jöhet a Game Master és a játékok!

Grillo - grillo@gamemaster.hu
Platform: PC
Jelenlegi kedvenc játékok: WoW és a Battle for Middle Earth 2
Kedvenc FPS: Battlefield 2
Havi ajánlat: tessék kitolni a motort (lehet bicikli is) a garázsból, és menni pár kört, nincs is ennél jobb

Ingen - ingen@gamemaster.hu
Platform: PC, PS2
Jelenlegi kedvenc játékok: 24: The Game (mert jó, és mert magyar feliratos, szeressétek ti is!)
Kedvenc FPS: Halo 2
Havi ajánlat: A múltkor sikeresen elírtam az azóta elkészült 24 oldalunk címét: 24hours.hu a helyes. Azon kívül júniusban jön a Korn és a Stone Sour is koncertezni Pestre! Gyertek!

]{redenc - kredenc@gamemaster.hu
Platform: PC
Jelenlegi kedvenc játékok: Tomb Raider: Legend, Elder Scrolls IV: Oblivion, TS2: OfB
Kedvenc FPS: Half-life 2
Havi ajánlat: 8 óra játék, 8 óra szerelem, 8 óra friss levegő; utóbbi kettő kombinálható, akkor még aludni is marad idő, bár erre ráértek majd.

m_anger - m_anger@gamemaster.hu
Jelenlegi kedvenc játékok: Daxter [PSP], Burnout Revenge [X360], Ridge Racer [X360]
Kedvenc FPS: Doom 1, Quake 1
Havi ajánlat: Philip K. Dick: Időugrás a Marson (könyv), Skin: Fake Chemical State (zene), Red Hot Chili Peppers: Stadium Arcadium (zene), nna és kövesséket az E3 eseményeit!

Stinger - stinger@gamemaster.hu
Platform: Atari 2600, NES, SNES, N64, GC, GBA, NDS, DC, Xbox, C64, Plus4 és PC
Jelenlegi kedvenc játékok: Metroid Prime: Hunter
Kedvenc FPS: Far Cry Instincts Evolution [Xbox] és Metroid Prime széria (Gamecube)
Havi ajánlat: Némi játék után jókora adag bringázás és egy klassz grillparti a haverokkal.

Sybilla - sybilla@gamemaster.hu
Platform: PS2
Jelenlegi kedvenc játékok: Tomb Raider: Legend, Indiana Jones And The Emperor's Tomb
Kedvenc FPS: nincs ilyen, nem szeretem a stílust.
Havi ajánlat: újra itt a jó idő, és lassan nem csak a szolában napozhatunk. A GTA-rajongó PS2-tulajok igyekezzenek beszerezni a Liberty City Stories nagykonzolos változatát (ha valóban megelenik a közeljövőben), zuzuk 1000L! :]

Szabfer - szabfer@gamemaster.hu
Platform: PC, PC és PC. Meg néha C64 és Amiga
Jelenlegi kedvenc játékok: Civilization 4, Supreme Ruler 2010
Kedvenc FPS: természetesen Battlefield 2
Havi ajánlat: Ha van lehetőség, tavasszal jól jöhet egy kis kertészkedés, stresszoldónak munka vagy sulí után.

Szent - szent@gamemaster.hu
Platform: PC, PS2, PSP XBOX, minden amivel játszani lehet
Jelenlegi kedvenc játékok: Star Wars: Empire at War, Halo, FIFA 06
Kedvenc FPS: Halo
Havi ajánlat: Május közepe felé filmszemlét rendeznek középiskolásoknak; Érdemes elmenni, sok fiatal tehetség művét megtekinthetitek, és ha minden jól megy, az egyikben engem is láthattok szerepelni XD.

Uniq - uniq@gamemaster.hu
Platform: PC, PS2, XBOX, PSP ZX SPECTRUM
Jelenlegi kedvenc játékok: Daxter [PSP], Elder Scrolls: Oblivion [PC], Tomb Raider: Legend [PC]
Kedvenc FPS: Half-Life 2 [PC]
Havi ajánlat:készítsetek be háromnapi hidegélelmet, húzódjatok be a gép elé, és vigyázzatok, a figyelmetek egy percig se lankadjon május 10-12 között. Ekkor lesz ugyanis az idei E3. Dobbenet várható minden vonalon.

Wastrel - wastrel@gamemaster.hu
Platform: PC only
Jelenlegi kedvenc játékok: RE:A.R., DOOM3: Roe, Devastation
Kedvenc FPS: DOOM3
Havi ajánlat: Mivel közeleg a nyár, egy jó tanács: SOHA ne szervezzetek előre programokat a szünetre! Azok sohasem jönnek össze...

GAME MASTER kalendárium

2006 május

hétfő | kedd | szerda | csütörtök | péntek | szombat | vasárnap

01

Játékmegjelenések:
The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar (PC)
Jaws Unleashed (multi)
Playboy the Mansion: Private Party (PC)
Teen Titans (PS2)

LOTR Online

Mission Impossible III

04

Mission Impossible III

Painkiller: Hell Wars

05

Játékmegjelenések:
Liquidator (PC)
Championship Manager 2006 (PS2, Xbox)
Painkiller: Hell Wars (Xbox)
Metroid Prime: Hunters (DS)
Pokemon Link (DS)
Me and My Katamari (PSP)
PoPoLoCrois (PSP)
Puyo Pop Fever (PSP)

06

A Hip-Hop kultúra egyik legérdekesebb, és egyben legfurcsább megnyilvánulása a szájjal dobolás művészete, azaz a Beatbox, amelyet rengetegen gyakorolnak kis hazánkban is. Ennek bizonyítéka, hogy idén nálunk is megrendezik a nagy nemzetközi Beatbox versenyek megfelelőjét, amely Magyar Beatbox Battle néven fut, és amelyet Pécsen, az Ifjúsági házban tartanak majd ezen a napon.

07

Hatalom Kártyái verseny lesz ezen a napon reggel 11 órakor a Miskolci Ifjúsági Klubban. Egyedi verseny szabályok szerint zajlik majd a küzdelem. Jellemek harca: a pakliban vagy csak jó (Raia, Elenios, Rhatt), vagy csak semleges (Sheran, Fairlight, Tharr), vagy csak gonosz (Dornodon, Charadin, Leah) lapokat lehet használni. A nyertesek régmúlt paklikat és ultra ritka lapokat kapnak.

E3

10

Megnyitja kapuit a világ legnagyobb játékipari kiállítása, az E3. Aki nem tudná, miről van szó, annak csak úgy tudjuk leírni az eseményt, mint a tejjel-mézzel folyó Kánaán – azonnali, és hosszan tartó, intenzív hatású – eljövetelét. A világ összes fontos játék kiadója, fejlesztője az esemény három napja alatt mutatja be az elmúlt években, titokban készült játékát.

Dreamfall: The Longest

12

Játékmegjelenések:
City Life (PC)
TimeShift (PC, Xbox)
Dreamfall: The Longest Journey (Xbox)
Monster Hunter Freedom (PSP)

Beatbox

Da Vinci kód

18

Dan Brown borzalmasan nagyot kaszált a Da Vinci kód című könyvével. Annyira, hogy valószínűleg mind a mai napig egy hatalmas teremben ücsörög, és folyamatosan a befolyó pénzt számolja. Úgy tűnik, hogy megszerette ezt a tevékenységet, és hogy minél tovább csak ezzel kelljen foglalkoznia, gyorsan el is adta a könyv megfilmesítési jogait. Rendező: Ron Howard.

19

Játékmegjelenések:
Heroes of Might and Magic V (PC)
X-Men: The Official Game (multi)
The Da Vinci Code (PC, PS2, Xbox)
Monopoly, Boggle, Yahtzee, Battleship (DS)

Heroes of Might and Magic V

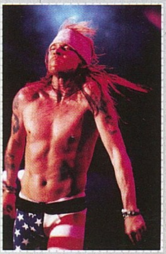
X-Men

25

Az új epizód rendezői székébe Brett Ratner (Rush Hour 1-2, After the Sunset) csücsült be, de mi továbbra is bízunk abban, hogy nem csupán az első két rész rendezőjének, Brian Singer-nek köszönhető az X-Men filmek sikere. A harmadik epizód minden szempontból nagy durranásnak ígérkezik, a filmben még több mutáns, még több akció, még persze még több robbanás lesz.

26

Játékmegjelenések:
Hitman: Blood Money (multi)
Rush for Berlin (PC)
Unreal Tournament 2007 (PC)
Utopia City (PC)
Chibi-Robo (GC)
Over G Fighters (Xbox 360)
Table Tennis (Xbox 360)
Super Princess Peach (DS)
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble (PSP)


Guns n' Roses

31

Még mindig nem merjük elhinni, de úgy tűnik, most tényleg elkészül – az Axl Rose mellett teljesen új tagokból álló – Guns 'n' Roses új lemeze, a Chinese Democracy. Ezt a merész kijelentést arra alapozzuk, hogy az együttes bejelentette, a lemez kiadása után nyomban koncert turnéra indul, és már az is biztosnak tűnik, hogy a turné egyik fontos állomása Budapest lesz. És megjelenik a GAME MASTER!

Unreal Tournament 2007

MAILMASTER

A leveleket a mailmaster@gamemaster.hu címre várjuk.

E havi mottónk:
Ha az építészek úgy építkeznének, ahogy a programozók programoznak, az első harkály romba döntené a civilizációt.
(Weinberg Második Törvénye)

](edves mesterek és mesterjelöltek!
Mély köszönettel ismét kaptunk leveleket jól, és a fórumon is jönnek javaslatok, kérések, ügyhogy csapjunk is a média résébe izibe.

Üdv mindenkinek!
Először is király az újság, nagyon tetszik.
Másodszor én szeretnék valahogy segíteni nektek!
Itt van miket tudok!:
1. Készítek magyarításokat!
2. Háttérképeket készítek
3. Írok végigjátszásokat!
Ezeket betehetnétek az újságba vagy a DVD mellékletre és ha egyikre se akkor a honlapra. Ha kell a segítségem akkor ezeket hetente küldenék e-mailba vagy ahogy akarjátok! Légyszi válaszoljatok az e-mailomra amikor csak tudtok. Ja és még grafikai munkákat is végzek de ezeket már nem annyira jól! A korom 14 éves.

Kedves ifjú Olvasó, köszönjük a megkeresést! Természetesen minden segítséget szívesen vesszük, és várjuk mindazok jelentkezését, aki bármilyen formában előrefelé lendíteni szándékoznak játékmesteri szekerünket. Az nem biztos, hogy eme írásos és képi anyagok a nyomtatott lapba bekerülnek, de amennyiben van erre igény, a DVD-n bizonyára tudunk helyet szorítani egy olvasói rovatnak, melyben ezek megjelenhetnek, illetve. Javában készül egy komolyabb webes kitűrémkedése is kiváló sajtóorgánumunknak és még kiválóbb csapatunknak, ez remélhetőleg lassan a célegyenesbe fordul, és ekkor akár ott is lesz lehetőség ezek publikálására, sőt, mi több.

❖ ❖ ❖

A következő levél is picit kapcsolódik ide, bár szemre is hány, és igyekszünk, hogy e hányás ne falra legyen és borsó, azaz lépjünk is, toporgást nem tűrvén, előre.

Tisztelt szerkesztőség!
Már alig vártam, hogy kezembe vehessem a GameMastert. Nem csalódtam, tökéletes a lap. Illetve majdnem! Még ki sem bontottam, egyből a végigjátszások listáját böngésztem. Nagy örömmre megláttam a Black című játékot. Neki estem a cikknek, gondoltam a bevezetőt elolvasom, a többit játék közben. Olvastam, csak olvastam, és vége lett a cikknek. Átsiklottam kb.3-4 oldal végigjátszás felett? Az nem lehetséges. JA! Nincs is végigjátszás. Ez most nyomdahiba vagy átveré a címlap, és a fejléc a cikknél? Más. Később majd rákerülnek a végigjátszások a dvdre? További sok sikert az újsághoz, kíváncsi leszek a következő számra is.
Előre is köszönöm a választ.

Sütő Ádám

Kedves Ádám, és mindenki, akinek hasonló, vagy majdnem. Először is persze köszi szépen a dicséretet, és az észrevételt is. Aztán igen, jogos, csak finomítva. Az ominózus cím nem végigjátszásnak, hanem „gúide"-nak volt feltüntetve a fejlécben és a tartalomjegyzékben, az viszont igaz, hogy a címlapon a „Teszt és végigjátszás" felirat alatt szerepelt. Talán ezt lehetne finomítani „Teszt, végigjátszás, guide, tipp-trükk"-re, vagy felsorolni minden címnél, mire számítson az olvasó, de ekkor pl. a legutóbbi számnál Lara szeme látszott volna csak ki az apró betűvel telegépelt címlap barázdái közül (képzavar, de picit le vagyok lassulva). Konkrétice például most az volt a helyzet, hogy egyébként végigtolás lett volna, csak InGen kolléga szólt, a cucc olyan egyszerű, mint a fagolyó, és líneáris, mint a szárítókötél, mélyen a vonalkódos gatyák lógnak, így hát inkább tippezne meg trükközne, és lőn, és így esett. Azért mindenképp megpróbálunk majd kitalálni valamit, hogy ne bonyolódjunk szemantikai problémákba, ami a Kedves Olvasó felől nézve persze finomabban félreértés, kevésbé finoman éiki, blama, jajnekünk. Ráadásul még jogos is. Hiába, minden kézdet nehéz, ugye, és ilyet eddig azért nem sokan csináltak, így hát utat törünk, és néha mellénk is csákánnyal. De igyekszünk.

Ami a „végigjátszás a DVD-re" kérdést illeti, egyelőre az a megoldás tűnik biztosabbnak, hogy az előzőekben leírt webes megjelenés manifesztálódása után ott nyomjuk előre ezt a projektet, hiszen már most is van egy vegigjatszasok.hu. De hát még ez is alakul majd, mint ama bizonyos púpos kolléga a prés alatt.

❖ ❖ ❖

Másik problema, szintén jogos, és szintén sokak kérték már a feloldását:

Hello!
Olvastam az újságot, és láttam, hogy olvassátok a leveleket, gondoltam én is írok egy v1eset:
Ömlengés: Imádom a végigjátszásokat, és a hosszú leírásokat is, még akkor is, ha nem PC'n teszteltek (azért nem árt, ha a játék előbb-utóbb kijön erre a platformra is). Vettem a 3-ból 2-t rendszeresen a régi újságokból is, csak a PZ-t hagytam ki (Tulképp abból is vettem 1 számot, de az N-Gag... mobiltelefonhoz nem találtam sok hasznosat, így azt hanyagoltam.) Sikerült ötvözni azt a két dolgot, amit jónak találtam a PCG és CDG lapokban! (DVD melléklet, ismertető és végigjátszások)
Kritika(Szomorkodás?): Kicsit áttekinthetetlen (számomra) a DVD mellék, de majd hozzászokok. Amin megakadt most a szemem az a GRAW!
Istenítés X360-ra, és lehúzás XBOX-ra! De az Isten szerelmére! Miért írjátok, hogy megjelent március 17-én, amikor a PC-s verzió még az AS50 Sniper Rifle célkeresztben sem látható? Erre a 2.szám egyik rövid mondata döbbentett rá a 65.oldalon:"...összehasonlítási alapunk az X360-as és a MAJDANI PC-s verzióval." Március 17-óta rendszeresen zaklatom a kisebb, nagyobb játékboltokat érte...
Mind1. Remélem ezt legalább kiadják PC-re, nem pedig kidobják, úgy, mint a 2. részt. Lehetne legközelebb valahogy 1értelműbben, hogy mi, hova, mikor jelenik meg?
Másrészt viszont a lap OK! 10-es skálán 9.5! Maradjon ilyen sokszínű és részletes!
Sok sikert!

Üdv.: Mordan

Kedves Mordan! Neked is köszi mindent, elismerést, hozzászólást is, és neked is igazad van. Így magunk között szólva, de ezt ne mondd vissza a főnökeimnek, én is megkeveredtem picit a GRAW kapcsán, mint a szólásbeli vasorrú banya a mágneses viharban. Azért ha erősebben befigyelsz az AS50 teleszkópjába (ami egyébként nekem is az új kedvencem, szép és gyilkos, úgyhogy a 357-es Magnum mellé őt csomagolnám a málhazsákba), már láthatod integetni a PC-s lekézdést, hisz május 19. magasságában elméletileg levadászható lesz. Annyit tudok ígérni, hogy a következő számtól megpróbálunk helyet szorítani az egyes platformok megjelenési dátumának. Bár az is igaz, hogy szintén olvasói kérésre, a mostani számtól kezdve közöljük a PC-s címek mellé a konfigurációkat is, és itt is az a probléma, mint a címlapos sztorinál, hogy lassan több lesz az adott játékhoz csatolt információs doboz, mint maga a cikk, de persze magunkra vessünk. Ha meg magunkra vetettünk, ne álljunk ki az esőbe, mert kicsírázunk. És akkor hogy néznénk ki. Ugye.

❖ ❖ ❖

Régebbi téma, új levél, kapcsolódik a következő két levélhez, meg ki is tölti a helyet jól, és megspórolja, hogy elvont elmeszüleményeimmel fárasszalak titeket. Hiszen, ha nem jön levél, mondtam, hogy előrángatom koszorús kínrímfaragónkat, P.R. Görnyedt Háttal](upogót lelkem setét zugából, és jaj lesz nekünk. „Horror ez a könyvelő / Eledele könny, velő". No tessék. Én szóltam. Most kénytelen vagyok a kezébe nyomni a gabonapálinka-tartalékomat, hogy lekössem, míg befejezem a gépzongorázást. De akkor meg folyamatosan dől belőle az ilyesmi. Mátkám neve Skizo Frénia, ide lőjetek.

T.Szerkesztőség!
Ez az új újság nem egy nagy szám, de nem mondom, hogy rossz . A teljes játék se az ami az első se az ami a második számba volt nem működött. Nem örültem, de mit tegyek, ez van.
Amúgy hajrá, mert azért alakul az újság, de nem

Versengési lázunkat ebben a hónapban szűk keretek közé szorítottuk, mondhatni útveszlőbe kényszerültünk. Történt ugyanis, hogy egy doboz érkezett, mely sok kis lyuk és fal bonyolult hálózatát varázsolta a szemünk elé. A feladat rendkívül egyszerűnek tűnt, a dobozhoz mellékelt golyót kellett beleterelgetni a célt jelentő biztonságos menedékbe, természetesen a kitűzött útvonalat használva. Mindehhez a doboz két oldalán elhelyezett tekerentyűt lehetett igénybe venni, melyek segítségével minden irányba dönthető volt a tábla. Versengés indult meg a legnagyobb pontszám megszerzéséért, melynek eredményeképpen... nem, inkább nem írjuk le az eredményeket, rátok bízzuk, hogy kitalálják ki volt a legjobb közülünk, aki biztos kézzel végigvezette a szűk osvényen, a veszedelmekkel és borzalmakkal teli pályán a... ja bocs, ez nem egy játékleírás. Szóval nyomtunk vele egy jót, álljon itt a doboz képe bizonyítékképpen.

volt szerintem jó ötlet konzol és PC újságot egybe készíteni. PC párti vagyok, de szeretem a konzolokat is.
Szóval csak így tovább és több olvasót!
Tisztelettel: Egy idáig volt olvasótok

Kedves Olvasó! Őszintén sajnálom, hogy miattunk meghasonlottál Te is. Hiszen azt mondod, volt Olvasó vagy, meg nem jó ötlet, de nem is rossz. Most veszed, vagy nem veszed? Remélem, utóbbi. Az előző számunkban már körbemackóztam a PC-konzol tárgykört, ennek nem futnék neki még egyszer, meg ugye az én testalkatommal a futás amúgy is inkább perverzió, mint sport, mind nekem, mind annak, aki ezt kénytelen megszemlélni. Azt bátran kijelenthetjük, hogy lapunk megmozgatta Olvasóinkat, mint Söder Norbi a zsírszövetet. Hogy eme ugrabugra figura kedvenc blöffszavait idézzem, e számunk már update hármas, ami nem azt jelenti, hogy szalonnás kőleskása mellé kenyér nélkül is fogyasztható (bár nyugodtan), hanem azt, hogy hallgatva a kívülről érkezett, no meg belülről, felülről, alulról, néha vércseppektől pettyezetten megszületetett tanácsokra és ötletekre, némileg módosítottunk itt-ott ezen meg azon, ahogy például már az előzőekben is utaltam erre. Pályázatot ugyan nem hirdetünk „ki talál több különbséget az első, a második, és a harmadik szám között?" témában, de reméljük, a különbség, mint egy szép női hebel plasztika után pár héttel, kézzel fogható (hogy utaljak kicsit visszafelé is, hiszen lassan már múltunk is van, úgy bizony). Szóval kérnénk még pici türelmet, hogy kiforrja magát a dolog, meg kinője, hisz minden csecsemő egyforma, ráncos, kopasz, fogatlan meg bőg veszettül (és akkor még nem is szóltam a pelenkán belüli történésekről), azt' mégis mindegyikből más lesz, kiből bűnöző, kiből politikus, másokból meg rendes ember, de ez már a szülőkön múlik, és reméljük, a nevelésünk egyre szembetűnőbb.

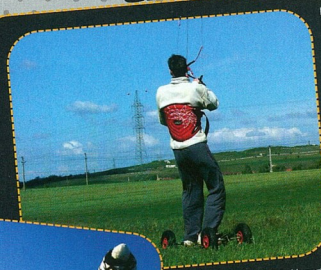
❖ ❖ ❖

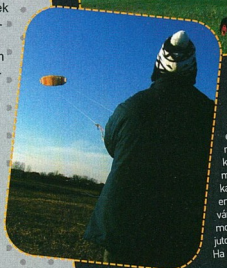
Apropó, a két játékról: ha megírod, hogy mi a probléma, megpróbálunk segíteni. Nekem például mindkét cím egészségesnek találtatott. Ám imhol két levél, akiknél szintén nem, de orvosolni próbálunk tisztelettel, ha már egyszer mi adtuk a gyógyszert, és nem hat, hanem hát. Szóval, akkor:

Sziasztok
Meg vettem a 2006/01 game master ujságotokat. Az a nagy problémám, hogy feltettem a Gun Warior játékot, és a futuriál el is indul, de amikor elakarnám indítani a magát a játékot mindig kilép és a „windows hibát észlelt ezért leáll hiba jlentés küldése stb" cimü ablak jelenik meg. A gépem 1,7 Celeron, 512 Mb ram, geforce fx 5700 128 Mb Mi lehet a baj?
Előre is kössz a segitséget
Mórucz Tamás

És a másik, rögtön:

Tisztelt Szerkesztőség!
A Game Master első számának teljes játéka miatt ragadtam elektoromos tollat, ami a Gun Warrior. A problémám az lenne, hogy a telepítés és indítás után kifagy a játék a szokásos hibaüzenettel. Az intro, a főmenü, és az első küldetés előtti animáció lefut, azonban amikor betöltené a játékot, kiugrik a desktopra.
A hibaüzenet részletes megtekintésénél mintha mpeg hibára akarna hivatkozni, de erre nem mernék megesküdni. Emlékszem, hogy volt egy barátom, aki már nézte ezt a játékot még tavaly, s neki is ugyanigy kifagyott, s nem is tudott rá megoldást.
Kérdésem az lenne, hogy nincs-e ehhez valami javítás, vagy ha valóban kodek hiba lenne, nem tudják-e véletlen, hogy milyen kell neki, s hogy hol tudnám ezt beszerezni.
Válaszukat előre is Köszönöm!
Üdvözlettel:
Móczi András





Kedves Tamás és András, és mindenki, akinek még problémája volt! Nyilván nem vigasztal Titeket, hogy nálam, és a kollégák azon szűk körében, akik válaszoltak nem reprezentatív célú felmérésemre (köszi, Wastrell), a játék működött. A Gun Warrior struktúrája, mint a már emlegetett fagolyó. A mozik sima MPG formátumúak, a hangok WAV-ok. Elméletileg ezeket az XP csont nélkül lejátssza, bár azt megvallom, nem tudom, hogy a DirectX melyik verziójának melyik update-je szól ebbe bele (ez nem Norbis update, amúgy), de a stuff DX9-et kér, és akinek fent van a legújabb, az biztos életre tudja kelteni. Ám. Ezt kipróbálhatjátok, ha a telepítés után simán elindítjátok a mozikat a MOVIES könyvtáron belül, ha nincs probléma, a játékban sem lehet elméletileg. A gyakorlat persze mindig más, mert a (sz)ámítástechnika már csak ilyen, okkult tudomány, művelőit a középkorban máglyára vetették volna, mert amily csudákat én már láttam, a legelvakultabb ateistát is sűrű keresztnyásra késztetné. No de, hogy például javasoljak megoldást is – kipróbáltam, működik: egyszerűen mozgassátok el valami átmeneti helyre a mozikat könyvtárastul! Ha elindítjátok a játékot, amikor egy mozihoz ér, amit lejátszana, de nem tud, mert ugye az már nincs, meg kell nyomni az ESC gombot jól, ami ugye ESCAPE, azaz szökés, hess innen, fussunk tovább, és tényleg. Így ráadásul nérni időt is spóroltok, nem kell végigülni a renderelt spagettiwestern képkockáit. Ha ez megoldja a bajaitokat, örülünk. Az tuti, hogy javítás, patch még nincs a játékokhoz, de mondom, elég egyszerű lélek mindkettő, sokat nem lehetett elrontani rajtuk, meg különben is, kis csapatnál pontosabb a munka, mint egy 500 fős mamutnál, ahol sok bába közt elvész a csecsemő, akiről fentebb már esett szó, pro és kontra, sőt kontrabasszus. Szóval például ezt próbáljátok ki, és majd írjátok meg, hogy bejött-e, ha nem, tovább nyomozunk, okilag.

❖ ❖ ❖

És akkor a végére csak egy érdeklődő levél, hogy azt mondja.

Üdvözlöm!
Érdeklődni szeretnék hogy GameMaster 1. számában lévő TIE INTERCEPTOR model-hez hasonló lesz e à következő számban mert nagyon tetszett! Vagy ha esetleg nem lesz ajándék modell a következő számukban akkor hogyan lehetne hozzájutni más modellekhez! Esetleg lehet-e venni önöknél a szerkesztőségben, vagy máshol?

Kedves Olvasók! Ebben a hónapban nem utazunk el semmilyen távoli országba, csak de a város melletti mezőre nézünk ki. Természetesen nem vakondtúrásokat fogunk számolgatni, maximum egy fejest ugrunk valamelyikbe. Szükségünk lesz még egy kis szélre és néhány olyan ismerősre, akinek van felszerelése, vagy legalább pénze van arra, hogy megvegye. A felszerelés egy ejtőernyő-szerű készülékből és egy gördeszka-szerű készülékből áll, amiknek persze biztos van hivatalos nevük, de én, aki csak úgy odakeveredek néha, ezt nem kérdezem meg. Lehet, hogy már pár sport, mert sportról van szó, a kite. ran tudják, miről van szó, ez a

Én alapvetően nem rajongok a hibrid sportokért és a kite egy hibrid sport a javából. Bár el kell mondanom, hogy nagyon élvezetes. A dolog úgy néz ki, hogy a vállalkozó szellemű egyén a lábára egy gördeszka szerű alkotmányt rögzít, vagy beleül egy buggy-ba, vagy ha hó van, akkor snowboardot csatol fel a lábára, ha pedig ilyenje nincs, akkor kér kölcsön olyantól, akinek van. A hibrid sport azzal válik teljessé, hogy egy kicsi siklóernyőt ernyőt akaszt magára és megvárja a szelet. Abban a szerencsés helyzetben, ha szél kerekedik az ember kezdheti a szágúldozást, ami kezdetben kétféle eredménnyel járhat: 1) felrepülünk és közel landolunk, kicsit megütjük magunkat, 2) felrepülünk és távol landolunk, nagyon megütjük magunkat, esetleg fejet érkezünk egy vakondtúrásba. A dolgot lehet variálni, van kis ernyő nagy szélre és nagy ernyő kis szélre. Ha nincs szél akkor meg marad a várakozás, az ima vagy a sebek nyalogatása. Nálam komolyabb próbálkozók komoly és látványos mutatványokat tudnak elérni, én eddig csak az izgalott kiabálásig jutottam, de a mezőn ez elment. Igérem, fogok fejlődni, amig bátorságom engedi. Ha kíváncsiak vagytok többre, nyugodtan írjatok! Szélmail: sirthelen@gamemaster.hu

Üdv: Sir Thelen

Személy szerint eddig nem olvastam a 3 ujság egyikét sem amiket most összevontak de ez az összevont dolog most nagyon tetszik! Elismerésem!

Mielőbbi Válaszát várom!
Köszönettel: Olgyay Botond

Kedves Botond, köszönjük az elismerést, remélem, megmaradsz olvasónknak. Sajnos modellügyben nem tudunk biztatót mondani, sem Interceptor, sem fotómodelleket nem árulunk, bár utóbbiak tesztelésére magam is vállalkoznék örömest, de ez sajna más profil, és egyelőre maradnánk az újságkészítésnél, lapkiadásnál, bár sose lehet tudni. Ami ajándék eddig volt, azt gondolom a főnökség innen-onnan vadászta össze, a sárkányt én is letöltöttem a webről vagy egy éve. Ha a modellépítés érdekel, komolyabbakat lehet kapni ezzel foglalkozó boltokban (játékboltban is), kevésbé komolyról nem tudok jelenleg. Ugyan a gyermekkoromban volt ilyesmi a Dörmögő Dömötörben (egy narancssárga Trabant még mindig megvan a „hajtogass és ragassz" kollekcióból), de hogy ott most mi a helyzet, nem tudom, mert kicsit kinőttem már belőle, most már inkább a Playboy középső oldalát hajtogatom (meg ragasztom össze, de ezt hagyjuk). Hogy lesz-e még hasonló ajándék, azt csak a főnökség tudná megmondani, de nem mondja, hiszen a meglepetés attól meglepetés, hogy. A reményt ne adjuk fel, és addig is olvass minket, rendületlenül!

Köszönjük, köszönöm mindenki megtisztelő figyelmét, remélem a nyuszi mindenkinek szép nagy színeset, és nem apró barnát tojt, ráadásul itt a tavasz ezerrel, az országutakon száguldó játékmesterek motoron, kevésbé mobilak odahaza a gép előtt, mint például ön, Old Numbhand, a sápadtarcú, és fent említett, meghasonlott indián barátja (úgyis, mint lelkének másik fele), aki a tüzes vizet benyakalva most a sarokban hortyog. Azért persze, mint mindig, most is

Hajrá
Fredenc

HELP

A kérdéseiteket továbbra is várjuk az alábbi címeken, ne kíméljetek minket ha problémátok akad:

Postán: GAME MASTER 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail-ben: help@gamemaster.hu
SMS-ben: 06-30-477-8354

GANGLAND

Sziasztok!
Van egy nagy problémám. Elakadtam a Gangландben , és már hetek óta próbálkozom, de sehogy sem sikerül átvinni a „Besúgó" nevű pályát. Tudnátok segíteni??? Help!!!
Ui: Tudom hogy nem szép dolog, de próbálkoztam már kódokkal is, a konzol bejön, de egyik kódot sem fogadja el! Eseleg nem tudtok valami Tutit? (1.4-es verziójú, magyar nyelvű a játék).
Köszike!!!
Kati

Szia,
Íme a kódok, tudomásom szerint ezek működnek:
Nyomd meg a ~ gombot a játékban, majd írd be a konzolba az alábbiak egyikét:
cheat youbetterpay = 100,000-es pénzmag
cheat needmorelead = 1000 mindenből
cheat loonies = örült fickó, aki két fegyvert tart
cheat alienprophets = hamis rendőrök
cheat wowitsgreattobetheboss = isten mód
cheat youwillbestunned = egy bérgyilkos
cheat yourliverlandedoverthere = egy bazookás fickó
cheat iwilltakecareofyou = egy jó nagy mami
cheat youhadbetterwearkevlar = egy fekete ablak
cheat trustmewithyourlife = egy testőr
cheat likeatonofbricks = egy bombaszakértő
cheat pocketsfullofdough = egy üzletember
cheat iwillripyouramsoff = egy katona
cheat iwillmakethefamilyrich = egy ügyvéd
cheat iknowodintoo = egy nindzsa
cheat youlittlehottieyou = egy hölgyemény
cheat thegreatvassilizaitsev = egy mesterlövész
cheat ihavetenpundfists = One super bouncer (díler)
cheat whatwasbrieflyyoursisnowmine = egy tolvaj

ashe

HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

Üdv!
Lenne egy problémám a Harry Potter and the Goblet of Fire-al:
A voldemortos pályát is végigvittem már, de a 38-ból csak 32 pajzs van meg
– ha a próbákat arany fokozatra megcsinálom, akkor lesz mégm 1-1 pajzsom, azaz 34.
– 10 minishield után kapsz egy triwizard shieldet: a Hogwarts Exteriorról egy, a Bthroomból 9 minishield hiányzik. Sajnos nem tudom, hol vannak: ha esetleg ti tudtok ilyen elrejtett pajzsokat, vagy ilyesmi, akkor megköszönöm a segítségeteket.
– de sajnos még így is hiányzik 2 triwizard shield, amikről fogalmam sincs. A Bathroomban a barátaim azt mondták a csöveknél vannak a pajzsok, a csöveket kell felrobbantani, de nem sok csövet találtam.
előre is köszi a segítségeteket,
Gergő

Hello!
A mini shieldek a Hogwarts Exterior pályán:
A) A veled szemben lévő lépcső jobb oldalán.
B) Menj tovább, nemsokára az utadba kerül négy kő. Ezeket mozgasd el, és indulj tovább. Egy elágazásnál dönthetsz, hogy balra vagy jobbra mész tovább. Fordulj balra, és a következő barikádot is elmozgatva menj föl. Itt menj végig minden oldalon, ezzel meggyújtva a tüzet. Találsz egy kis utat, ami mintha a vízbe vezetne, ott a következő pajzs.
C) Fordulj meg, nyisd ki a gátat, oltsd el a tüzet, tiéd három pajzs.
D) Mozgasd el a dobozt a helyéről, így fel tudsz menni a toronyba. Húzd le a hidat, menj balra, ott a negyedik pajzs.
E) Menj le balra a lépcsőn, tovább le, törd be a bal oldali falakat, utána a szökőkutat is.
F) Menj le balra a lépcsőn, tovább lefele, és zúzd be a bal oldali falakat. Indulj tovább, nemsokára összefutsz egy tűzszalamandrával, nyírd ki, falat zúzd be.
G) Menj le a lépcsőn, tovább le, és ismét törd szét a falakat, de ezúttal a jobb oldalon. Indulj el arra, útközben olts el minden tüzet. Hamarosan eljutsz egy szalamandrákkal teli terembe, nyírd ki mind, kelj át a vermen, és törd szét a támaszt a jobb oldali falhoz.
H) Lépcsőkön le, jobb oldali falak ismét csúfos véget érnek (a négy játék után már kezdem úgy gondolni, hogy a Roxfort 50%-át azért építették, hogy Harry lerombolja…). Itt látsz egy pár szobrot, törd szét mind, az egyikben van a pajzs.
I) Indulj lefele, mozgasd el a köveket, menj tovább, majd fordulj jobbra. Húzd le a hidat, öld meg az utadba kerülőket, húzd le a következő hidat is, és szedd föl a pajzsot.
J) Innen menj tovább, húzd le a hidat, és menj föl a lépcsőn addig, amíg újabb ellenfelekkel nem találkozol. Öld meg mind, és fordulj balra, ott az utolsó pajzs.

GL, GM, Szent

JAMES BOND: EVERYTHING OR NOTHING

Tisztelt Szerkesztőség!
Elakadtam a James Bond Everything or Nothingban. A Rally előtti hotelban akadtam el, nem tudom, hogy melyik ajtóba kell bemenni. Azt szeretném kérdezni, hogy melyik ajtón kell bemenni és hol?
Köszi: Ádám

Hello,
A liftes egy ritka genya rész, az elején maradj benn, ne ugrálj, de egy idő után ugye lezuhansz, és az fáj. Menet közben szedd le az ellenségeskedőket, különös figyelmet szentelve a rakétás komákra.
Nemsokára az egyik kiszedi a lift korlátját, de ez ne zavarjon. Ezután a vandálkodásnak egy üvegfal lesz az áldozata, szedd le a fickót. Kapd elő a telefonkütyüdet és célozd be vele a kampót, ami az előbb lelőtt fickó fölött van. Tartsd nyomva a tűz gombot, és tádám, épségben földet érsz.

GL, GM, Szent

NYEREMÉNYJÁTÉK MEGFEJTÉSEK GAMEMASTER 2006/02

I, A NYERŐ 10
1, Brandon Routh
2, John Woo
3, Las Vegas
4, Spanyolország
5, Cody Travers
6, Mortal Kombat Deadly Alliance
7, Gran Turismo
8, 1986
9, Samurai's Destiny
10, Mercedes-Benz

II, KÉPTELEN FELADAT
Jules Verne
Lula 3D
Toca 3

III, BETŰTENGER
BLOODRAYNE2
DTRACERS
BLACK
TRAPT
SUIKODENTACTICS
SWORDOFETHERIA
DRAKENGARD2
SONICRIDERS
APEESCAPE3
AEONFLUX

IV, SUDOKU SZÁMVARÁZSLAT

8	9	1	2	4	3	7	6	5
7	6	5	8	1	9	4	2	3
3	4	2	7	6	5	1	9	8
1	7	9	6	5	4	3	8	2
2	8	6	3	9	7	5	4	1
5	3	4	1	8	2	6	7	9
4	5	3	9	2	6	8	1	7
6	2	8	5	7	1	9	3	4
9	1	7	4	3	8	2	5	6

V, NÉVMISZTIKA
WARCRAFT
SILICIUM
FLATRON
DRIVER
LOGITECH
KONZOL
NIVAL
GAMECUBE
UMAX
MARIO

MEGRENDELHETŐ VÉGIJÁTSZÁSOK:

340	Ace Combat Advance TT	A	200 Ft
251	Advance Guardian Heroes TT	A	300 Ft
231	Adventure of Sherlock Holmes	P	600 Ft
128	Afrika Korps vs Desert Rats	P	600 Ft
001	Age of Empires II: The Conq.	P	300 Ft
002	Age of Mythology [2 részben]	P	500 Ft
293	Alexander	P	400 Ft
277	Alias IT	P2, X	300 Ft
003	Alien vs Predator 2	P	400 Ft
004	Alien vs Predator 2: Primal Hunt	P	400 Ft
005	Alone in the Dark 4	P	300 Ft
006	America	P	300 Ft
007	American McGeeś Alice	P	300 Ft
008	Anachronox	P	300 Ft
009	Arcanum	P	300 Ft
346	Area 51	P2, X	800 Ft
129	Armed and Dangerous	PX	600 Ft
230	Armies of Exigo	P	800 Ft
010	Art of Magic	P	300 Ft
011	Arx Fatalis	P	400 Ft
161	Arx Fatalis	X	600 Ft
252	Astérix & Obélix XXL TT	P2, G	300 Ft
012	Atalantis 3	P	400 Ft
246	Axis & Allies TT	P	300 Ft
163	Baldur's Gate: Dark Alliance II	2, X, G	600 Ft
013	Battle Isle: The Andosia War	P	300 Ft
014	Battle Realms	P	400 Ft
257	Battlefield 2 GU	P	800 Ft
130	Beyond Good & Evil	P2, X, G	600 Ft
015	Blitzkrieg	P	500 Ft
016	Blood Omen 2	P	400 Ft
017	Bloodrayne	P2, X, G	500 Ft
359	Bloodrayne 2	P2, X	600 Ft
131	Breed	P	600 Ft
152	Broken Sword: The Sleeping Dragon	P2, X	600 Ft
236	Brothers in Arms: Road to Hill 30	P2, X	600 Ft
242	Burnout 3: Takedown GU	2, X	600 Ft
018	C&C Generals: ZH	P	500 Ft
019	C&C Renegade	P	400 Ft
020	C&C: Generals	P	500 Ft
021	C&C: Yuri's Revenge	P	400 Ft
285	Call of Duty: Finest Hour	2, X, G	600 Ft
256	Call of Duty: United Offensive	P	600 Ft
223	Catwoman	P2, X, G	600 Ft
170	Champions of Norrath	2	600 Ft
132	Chicago 1930	P	600 Ft
240	Chris Sawyer's Locomotion TT	P	300 Ft
180	Chrome TT	P	400 Ft
022	Clive Barker's Undying	P	300 Ft
333	Close Combat: First to Fight TT	PX	300 Ft
206	Codename: Panzers	P	600 Ft
327	Cold Fear	P2, X	600 Ft
133	Colin McRae Rally 04	P2, X	600 Ft
023	Commandos 2	P	300 Ft
024	Commandos 3 tippek	P	300 Ft
134	Conan: The Dark Axe	P2, X, G	600 Ft
241	Conflict: Vietnam TT	P2, X	300 Ft
025	Conquest of the Underworld	P	300 Ft
305	Constantine GU	P2, X	600 Ft
320	Cossacks II: Napoleonic Wars GU	P	600 Ft
165	Crash Nitro Kart TT	2, X	600 Ft
195	CS: Condition Zero TT	P	400 Ft
188	CSI: Dark Motives	P	600 Ft
297	CSI: Miami	P	800 Ft
205	CT Special Forces: BTH TT	A	300 Ft
233	D-Day	P	600 Ft
191	Dead Man's Hand TT	PX	400 Ft
026	Deadly Dozen	P	400 Ft
135	Deus Ex: Invisible War	P2, X	600 Ft
310	Devil May Cry 3: Dante's Awakening GU	2	400 Ft
027	Diablo: Lords of Destruction	P	300 Ft
028	Die Hard: Nakatomi Plaza	P	400 Ft
029	Disciples 2	P	400 Ft
325	Domination GU	P	600 Ft
311	Donkey Kong: King of Swing TT	A	200 Ft
229	Doom 3 GU	P	400 Ft
336	Doom 3 GU	PX	600 Ft
224	Driv3r	P2, X	600 Ft
329	Dungeon Lords [1rész]	P	800 Ft
362	Dungeon Lords [2. – befejező rész]	P	300 Ft
030	Dungeon Siege	P	300 Ft
364	Echo: Secret of the Lost Cavern	P	600 Ft
031	Emperor: Battle for Dune	P	300 Ft
032	Empire Earth [4 részben]	P	600 Ft
324	Empire Earth 2 GU	P	900 Ft
033	Enclave [2 részben]	P	500 Ft
034	Enter the Matrix	P2, X, G	500 Ft
334	Enthusia Professional Racing GU	2	600 Ft
035	Evil Island	P	300 Ft
243	Fable GU	X	300 Ft
036	Fallout Tactics	P	300 Ft
159	Fallout: Brotherhood of Steel	2, X	600 Ft
136	Far Cry	P	600 Ft
158	Final Fantasy X-2	2	600 Ft
175	Final Fantasy: Crystal Chronicles	G	600 Ft
300	FlatOut GU	P2, X	400 Ft
173	Forbidden Siren	2	600 Ft
345	Forza Motorsport GU	X	400 Ft
037	Freedom Fighters	P2, X, G	500 Ft
038	Freedom Force [2 részben]	P	500 Ft
315	Freedom Force Vs. The 3rd Reich	P	800 Ft
225	Full Spectrum Warrior TT	P2, X	300 Ft
253	F-Zero: GP Legends TT	A	300 Ft
219	Galleon	X	600 Ft
137	Gangland	P	600 Ft
039	Giants: Citizen Kabuto	P	300 Ft
344	God of War	2	800 Ft
283	GoldenEye: Rogue Agent	2, X, G	600 Ft
040	GP3 addon	P	300 Ft
261	Gran Turismo 4 GU	2	800 Ft
041	Grand Theft Auto III	P2, X	500 Ft
276	Grand Theft Auto: Advance	A	200 Ft
042	Grandia 2	P2	400 Ft
043	GTA3: Vice City	P2, X	500 Ft
294	GTR GU	P	600 Ft
254	Half-Life 2	P	800 Ft
044	Half-Life: Blue Shift	P	300 Ft
045	Halo	PX	500 Ft
269	Halo 2	X	600 Ft
046	Harry Potter	P2, X, G	400 Ft
196	Harry Potter and the Pris. of Azkaban	P	600 Ft
197	Harry Potter and the Pris. of Azkaban	2, X, G	600 Ft
245	Headhunter: Redemption	2, X	600 Ft
047	Heroes Chronicles:	P	300 Ft
048	Heroes of Might and Magic 4	P	300 Ft
201	Hitman Contracts	P2, X, G	600 Ft
190	Hitman Contracts TT	P2, X, G	400 Ft
049	Homeworld 2	P	500 Ft
050	Hostile Waters	P	300 Ft
051	Icewind Dale 2 [2 részben]	P	500 Ft
052	IL-2: Covet Strike	P	500 Ft
331	Imperial Glory GU	P	600 Ft
053	Impossible Creatures	P	600 Ft
054	Indiana Jones [2 részben]	P2, X	700 Ft
138	Jack the Ripper	P	600 Ft
347	Jade Empire GU	X	800 Ft
273	Jak 3	2	300 Ft
172	JB 007: Everything or Nothing	P2, X, G	600 Ft
055	Jedi Outcast 2	PX	400 Ft
207	Joint Operations TT	P	300 Ft
139	KillSwitch	P2, X	600 Ft
267	Killzone	2	600 Ft
289	Kingdom Hearts: Chain of Memories	A	200 Ft
139	Kronos 2 TT	P	300 Ft
227	Knights of the Temple TT	P2, X, G	300 Ft
140	Legacy of Kain: Defiance	P2, X	600 Ft
348	LEGO Star Wars	P2, X, G	600 Ft
247	Leisure Suit Larry GU	P2, X	400 Ft
264	Leisure Suit Larry TT	P2, X	300 Ft
056	Lord of the Rings	P2, X, G	500 Ft
141	Lords of Everquest TT	P	300 Ft
141	LoTR: The Return of the King	P2, X, G	600 Ft
057	Mafia	P2, X	500 Ft
162	Manhunt	P2, X	600 Ft
166	Mario & Luigi: Superstar TT	A	300 Ft
353	Mario Party Advance TT	A	300 Ft
215	Mashed	P2, X	600 Ft
058	Max Payne 2	P2, X	500 Ft
059	MechCommander 2	P	300 Ft
060	Mechwarrior 4	P	300 Ft
061	Medal of Honor	P	400 Ft
142	Medal of Honor: Infiltrator TT	A	300 Ft
259	Medal of Honor: Pacific Assault	P	600 Ft
062	Medieval: Total War	P	400 Ft
304	Mercenaries	2, X	800 Ft
063	Metal Gear Solid 2	P2, X	500 Ft
280	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	2	800 Ft
169	Metal Gear Solid: The Twin Snakes	G	600 Ft
277	Metal Slug Advance	A	200 Ft
264	Metroid Prime 2: Echoes GU	G	600 Ft
313	Metroid Prime: Hunters TT	D	300 Ft
176	Metroid: Zero Mission TT	A	300 Ft
349	Midnight Club 3: DUB Edition GU	2, X	600 Ft
064	Might & Magic IX [2 részben]	P	500 Ft
160	Mission Impossible: Operation Surma	2, X, G	600 Ft
177	MoHA: Spearhead	P	500 Ft
248	Mortal Kombat: Deception GU	2, X	400 Ft
065	Myst 3 Exile	P2, X	300 Ft
257	Myst IV: Revelation	P	600 Ft
066	Myth 3	P	400 Ft
332	Necromania: Trap of Darkness TT	P	300 Ft
268	Need for Speed Underground 2	2, X, G	600 Ft
148	Need for Speed: Underground	P2, X, G	600 Ft
258	Need for Speed: Underground 2	P	600 Ft
067	Neverwinter Nights [2 részben]	P	500 Ft
068	Neverwinter Nights: Sol	P	500 Ft
235	Nexus: The Jupiter Incident GU	P	600 Ft
069	NFS2: Hot Pursuit	P2, X, G	500 Ft
174	Ninja Gaiden	X	600 Ft
070	No One Lives Forever	P2	300 Ft
071	No One Lives Forever 2	P	700 Ft
212	Obscure	PX	600 Ft
286	Oddworld: Stranger's Wrath GU	X	600 Ft
072	Oni	P	300 Ft
198	Onimusha 3: Demon Siege	2	600 Ft
073	Operation Flashpoint	P	600 Ft
074	Operation FP:Resistance	P	400 Ft
075	Original War	P	300 Ft
184	Painkiller [1rész]	P	600 Ft
214	Painkiller [2.rész]	P	600 Ft
299	Painkiller: Battle out of Hell	P	600 Ft
356	Panzers: Phase Two	P	800 Ft
328	Pariah	P2, X	800 Ft
183	Partners	P	500 Ft
290	Pathway to Glory	N	200 Ft
186	Perimeter	P	600 Ft
076	Pirates of the Caribbean	P2, X	500 Ft
077	Platoon	P	500 Ft
309	Playboy: The Mansion TT	P2, X	300 Ft
078	Pokoli Szomszédok	P	500 Ft
185	Pokoli Szomszédok 2	P	600 Ft
237	Port Royale 2 GU	P	600 Ft
079	Post Mortem	P	500 Ft
080	Praetorians	P	500 Ft
150	Prince of Persia: Sands of Time	P2, X, G	600 Ft
081	Prince of Persia: Sol TT	P2, X, G	300 Ft
255	Prince of Persia: Warrior Within	P2, X, G	600 Ft
082	Prisoner of War	P	400 Ft
155	Project Gotham Racing 2 TT	X	300 Ft
343	Project Rub TT	D	200 Ft
030	Project Zero2: Crimson Butterfly	2	600 Ft
317	Project: Snowblind	P2, X	600 Ft
222	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	2, X	600 Ft
352	Psychonauts	P2, X	600 Ft
361	Psychotoxic	P	600 Ft
312	Racing Gear's Advance TT	A	200 Ft
274	Ratchet & Clank: Up Your Arsenal	2	300 Ft
341	Rave Master: Special Attack Force TT	A	200 Ft
083	Red Alert 2	P	300 Ft
149	Red Dead Revolver	2, X	600 Ft
084	Red Faction 2	P	500 Ft
085	Republic: The Revolution	P	500 Ft
279	Requiem of Hell	N	200 Ft
301	Resident Evil 4	2	800 Ft
270	Resident Evil: Outbreak	2	600 Ft
086	Return to Castle Wolfenstein	P	400 Ft
226	Richard Burns Rally TT	P2, X	300 Ft
087	Rise of Nation	P	500 Ft
194	Rise of the Nations: Ta?	P	600 Ft
088	Rising Kingdoms	P	600 Ft
088	Robin Hood	P	500 Ft
365	Roller Coaster Tycoon 3: Soaked! TT	P	400 Ft
265	RollerCoaster Tycoon 3 TT	P	200 Ft
262	Rome: Total War	P	600 Ft
089	Runaway: A Road Adventure	P	500 Ft
090	Rune	P	300 Ft
091	S.W.I.N.E.	P	400 Ft
142	Sacred	P	600 Ft
234	Sacred Underworld GU	P	600 Ft
092	Schizm	P	400 Ft
323	Scrapland TT	PX	300 Ft
244	Second Sight	P2, X, G	600 Ft
157	Secret Weapons Over Normandy TT	P2, X	300 Ft
093	Serious: Sam	P	300 Ft
094	Serious Sam	P	400 Ft
095	Serious Sam: The Second Enc.	P	400 Ft
096	Settlers 4	P	300 Ft
366	Settlers HoK: expansion disk TT	P	300 Ft
239	Shade: Wrath of Angels TT	P	300 Ft
234	ShellShock: Nam '67	P2, X	600 Ft
204	Shining Soul 2 TT	A	300 Ft
216	Shrek 2 TT	P2, X, G	300 Ft
292	Sid Meier's Pirates! GU	PX	800 Ft
178	Silent Hill 2	P2, X	500 Ft
097	Silent Hill 3	P2	500 Ft
238	Silent Hill 4	P2, X	600 Ft
098	Sim City 4	P	500 Ft
099	Sim City: Rush Hour	P	500 Ft
100	Simon the Sorcerer	P	400 Ft
179	SIMS bibia	P	800 Ft
181	SIMS Makin' Magic TT	P	400 Ft
192	Singles TT	P	400 Ft
101	Sly 2: Band of Thieves	2	300 Ft
182	Sniper TT	P	400 Ft
101	Soldier of Fortune II	PX	400 Ft
211	Soldiers	P	600 Ft
228	Sonic Advance 3 TT	A	300 Ft
228	Soul Reaver 2	P2	400 Ft
213	Sokdner TT	P	300 Ft
143	Spellforce TT	P	300 Ft
221	Spider-Man 2	2, X, G	600 Ft
208	Spider-Man 2 TT	P	300 Ft
103	Splinter Cell	P2, X, G	500 Ft
168	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	P2, X, G	600 Ft
288	SpongeBob SquarePants: The Movie TT	2, X, G, A	200 Ft
351	Spy vs Spy TT	2, X	300 Ft
104	Star Trek: Elite Force 2	P	500 Ft
350	SW Episode III: Revenge of the Sith	2, X, D, S	600 Ft
246	Star Wars: Battlefront	P2, X	600 Ft
282	SW: Knights of the Old Republic II	X	600 Ft
139	SW: The Sith Lords	P	600 Ft
144	Star Wars: Xeton	PX	600 Ft
302	Star Wars: Republic Commando	PX	800 Ft
316	Still Life	PX	800 Ft
321	Street Racing Syndicate TT	P2, X	300 Ft
330	Stronghold 2	P	600 Ft
105	Stupid Invaders	P	300 Ft
106	Summoner	P2	300 Ft
355	Super Mario 64 DS TT	D	200 Ft
107	SWGB: Clone Camp. [2 részben]	P	500 Ft
108	Syberia	P2, X	400 Ft
154	Syberia	P2, X	600 Ft
189	Syberia 2	P2, X	600 Ft
202	Syphon Filter: The Omega Strain	2	600 Ft
287	Tak 2: The Staff of Dreams TT	2, X, G	300 Ft
249	Tales of Symphonia TT	G	300 Ft
109	Technomage	P	300 Ft
335	Tekken 5 GU	2	600 Ft
153	Terminator 3: Rise of the Machines	2, X	600 Ft
303	The Bards Tale	P2, X	600 Ft
360	The Bards Tale	P2, X	600 Ft
322	The Bards Tale TT	P2, X	300 Ft
218	The Chronicles of Riddick	PX	600 Ft
298	The Chronicles of Riddick	PX	600 Ft
110	The Elder Scrolls 3: Morrowind	PX	400 Ft
270	The Getaway: Black Monday	2	600 Ft
111	The Great Escape	P2, X	500 Ft
278	The Legend of Zelda: The Minish Cap	A	200 Ft
261	LOTR: The Battle for ME	P	600 Ft
260	The Moment of Silence	P	600 Ft
308	The Punisher TT	P2, X	300 Ft
112	The Road to El Dorado	P	300 Ft
295	The Settlers: Heritage of Kings	P	800 Ft
145	The Simpsons: Hit and Run	P2, X, G	600 Ft
232	The Sims 2 GU	P	900 Ft
339	The Sims 2: University GU	P	600 Ft
250	Tony Hawks Underground 2 TT	P2, X, G	300 Ft
209	The Suffering	P2, X	600 Ft
113	The Thing	P2, X	400 Ft
114	The Ward	P	300 Ft
210	Thief 3	PX	600 Ft
115	Throne of Darkness	P	400 Ft
146	Toca Race Driver 2 TT	PX	300 Ft
271	Tom Clancy's Ghost Recon 2	2, X, G	600 Ft
314	TC Splinter Cell: Chaos Theory	P2, X, G	800 Ft
116	Tomb Raider: Angel of Darkness	P2	500 Ft
250	Tony Hawks Underground 2 TT	P2, X, G	300 Ft
117	Tony Though	P	500 Ft
263	Tribes: Vengeance	P	600 Ft
151	True Crime: Streets of LA	P2, X	600 Ft
118	UEFA Champ. League 2004-2005 GU	P2, X, G	600 Ft
187	UEFA EURO 2004 GU	P2, X, G	600 Ft
337	Unreal Championship 2 GU	X	600 Ft
118	Unreal II	P	500 Ft
193	UT 2004 GU	P	800 Ft
291	Vampire: The Masquerade Bloodlines	P	600 Ft
203	Van Helsing	2, X	600 Ft
119	Vietcong	P	500 Ft
120	Warcraft III	P	400 Ft
326	Warhammer 40.000: Dawn of War GU	P	600 Ft
342	Warwave Touched! TT	D	200 Ft
121	Warlords: Battlecry 2	P	400 Ft
122	Warrior Kings	P	400 Ft
307	Winnie the Pooh's	2	300 Ft
123	Wizardry 8	P	500 Ft
358	World of Warcraft GU	P	800 Ft
124	World War 3	P	400 Ft
156	Worms 3D tippek	P2, X, G	300 Ft
338	Worms 4: Mayhem GU	P2, X	500 Ft
275	Worms Forts: Under Siege	P2, X	400 Ft
147	X2: The Threat tippek	P	300 Ft
171	X-Files: Resist or Serve	2	600 Ft
125	XIII	P2, X, G	500 Ft
354	Yoshi's Touch & Go TT	A	200 Ft
126	Z: Steel Soldiers	P	300 Ft
127	Zanzarah	P	400 Ft

Új végigjátszások

397	'187 Ride or Die GU	600 Ft
388	Advert Rising TT	300 Ft
387	Animaniacs: The Great Edgar Hunt TT	300 Ft
380	Arc the Lad: End of Darkness GU	400 Ft
382	Batman Begins	800 Ft
370	Black & White 2 GU	600 Ft
368	Blitzkrieg 2	800 Ft
385	BloodRayne 2	600 Ft
379	Charlie and the Chocolate Factory	400 Ft
392	Conker: Live & Reloaded TT	300 Ft
398	Darkwatch	600 Ft
384	Destroy All Humans!	600 Ft
373	Dragonshard	600 Ft
375	Dungeon Siege 2 [1rész]	800 Ft
376	Evil Dead Regeneration	600 Ft
369	Fable	600 Ft
367	Fahrenheit	600 Ft
381	Fantastic 4	600 Ft
396	Ghost Recon 2: Summit Strike	600 Ft
400	Gladiator: Overdose TT	300 Ft
378	Heroes of the Pacific TT	300 Ft
393	Killer7	800 Ft
386	Madagascar TT	300 Ft
379	Medal of Honor: European Assault	800 Ft
389	Megaman 5 TT	300 Ft
377	Myst 5 [1rész]	400 Ft
391	Pac-Pix DS TT	200 Ft
395	Pilot Down: Behind Enemy Lines	600 Ft
394	Resident Evil: Outbreak 2	600 Ft
390	Ridge Racer DS TT	200 FT
383	SCAR GU	500 Ft
372	SIMS: Nightlife GU	600 Ft
374	Ultimate SpiderMan TT	300 Ft
371	Xmen 2	600 Ft

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2**: PS2, **X**: Xbox, **G**: Gamecube, **A**: Gameboy Advance, **S**: PSP.
A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon:
A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványon" fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátulján levő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorszámát és nevét.
A kiadó a végigjátszásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőknek a pénzügyi teljesítés után. A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák.
A postautalványokat a következő címre kell küldeni:
GAME MASTER 1325 Budapest Pf.: 315
A szolgáltatásról bővebben a **379-7989**-es telefonszámon lehet érdeklődni, a teljes végigjátszás lista a
www.vegigjatszas.hu
címen található meg.

2006/2-es GAME MASTER nyertesek

Nintendo DS
Papp Gyula, Budapest
Tycoon City NY pc
Juhász Mátyás Bp.
Balassa Eszter Szeged
Driver Parallel Lines ps2
Molnár István Kaposvár
Nagy Attila Mosonmagyaróvár
Brave the Search for Spirit Dancer
Petornai Istvánné Szentendre
MotoGP 4
Bódis János Szekszárd
Sly 3
Kozák László Pilis
Playstation nyakbakasztó
Szabó István Füzesabony
Jávor Andrea Bp.
Siklósi Réka Vác
The Regiment PC
Kisgazda Alex Szeged
Cseh Szilvia Eger
Végh Tamás Gyula
Kerekes Péter Tiszakécske
Papp Richárd Nyíregyháza
Pro Evo toli
Szendrei Gyula Szilveszter Bp.
Szolnoki Mihály Magló
Kukucska Attila Bp.
Varga István Szombathely
Czury Csaba Hajdúszoboszló
Prince of Persia óra
Zsiga Sándor Bp.
Bakonyi Sándor Miskolc
Splinter cell kulcstartó
Dudás Krisztián Győr
Zsigó Emese Keszthely
Gun GC
Nagy Zsombor Cegléd
Ultimate Spider-Man PS2
Kertész Petra Bp.
True Crime New York City PS2
Szekrényesi Zoltán Debrecen
50 Cent Bulletproof PS2
Lázár Szabolcs Kápolnásnyék
Settlers V Legends expansion disc PC
Zemen Ferenc Pilisszentlászló
Rainbow Six: Lockdown PC
Jakab György Vác
Everquest Kingdom of SKy PC
Sárándi László Pécs
Prince of Persia óra
Sáli Ágnes Mohács
Bana István Szentes
Németh Pál Csobánka
Rayman golyó
Lakatos Ernő Bp.
Péter Melinda Budaörs
Vass Botond Kerepestarcsa
Little Chicken jojo
Mészáros Bence Bp.
Driver 3 kulcstartó
Nagy Barbara Esztergom
Szerencsés Dániel Orosháza
Warcraft 3 egerpad
Kiss Nóra Bp.
Fazekas Bálint Martfű
Silent Hill 4 póló
Vadász Beáta Leányfalu
Horváth Kristóf Kőszeg
Ferenczi Ákos Bp.

A nyerteseknek gratulálunk, nyeremények postán küldjük el.

GAME EXPRESSZ PC

AKCIÓ JÁTÉKOK

A MESTERLÖVÉSZ	1 910
ACTION MAN ARTIC ADV	1 910
AMERICA'S 10 M.W.	8 950
APOCALYPTICA	990
AREA 51	11 990
ARMED & DANGEROUS	1 670
ASTERIX & OBELIX XXL 2	7 670
BATTLEF 1942: WWII ANTHOLOGY	11 990
BATTLEF 2 BOOSTER P 2 AF D	11 990
BATTLEF 2 BOOSTERP 1 EF	11 990
BATTLEFIELD 1942 CLASSIC	3 990
BATTLEFIELD 1942: WWII	3 990
BATTLEFIELD 2	11 990
BATTLEFIELD 2 DELUXE	11 990
BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCE	7 490
BATTLEFIELD: VIETNAM CLASSIC	3 990
BEYOND GOOD & EVIL	1 670
BIONICLE:THE GAME CLASSIC	3 990
BLOOD OMEN 2	1 990
BOILING POINT	5 990
BRATZ: ROCK ANGELZ	8 390
BROTHERS IN ARMS E.I.B.	8 390
BROTHERS IN ARMS R.T.H.30 HU	6 260
CALL OF DUTY 2.	14 320
CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE	5 870
CARMAGEDDON TDR 2000	1 990
CDV LEGENDS: BREED	1 080
CDV LEGENDS: PROJECT NOMADS	1 080
CHARLIE &THE CHOCOLATE FACTORY	8 390
CHASER	990
CHICKEN LITTLE	8 950
CHICKEN SHOOT 2	950
CHROME GOLD	1 990
CHROME SPEC FORCE	7 150
CHRONICLES OF NARNIA	10 740
CODENAME:OUTBREAK	1 990
COLD FEAR	6 710
COLD WAR	8 950
CONFLICT DESERT STORM 2	830
CONFLICT GLOBAL STORM	8 390
CONFLICT VIETNAM	3 350
CONFLICT: DESERT STORM	1 990
CONSTANTINE	5 870
COPS 2170:POWER OF LAW	4 190
COUNTER-STRIKE 1: ANTHOLOGY	3 990
COUNTER-STRIKE:SOURCE DVD	7 490
CRIME LIFE	7 990
DAY OF DEFEAT: SOURCE DVD	4 990
DELTA FORCE BLACK HAWK D:TS	6 990
DELTA FORCE XTREME	6 990
DEMON STONE	3 830
DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL	6 710
DOOM3	6 710
DRAGON'S LAIR 3D	1 670
DRIVER	1 910
DRIVER 3	3 830
EDGE OF CHAOS	950
EVIL DEAD: REGENERATION	8 390
F.E.A.R.	8 950
FAIRLY ODD PARENTS: SHADOW SD.	4 190
FANTASTIC FOUR	8 390
FIRE CAPTAIN	3 990
GETTING UP	7 990
GHOST RECON: ISLAND T. KIEG.	1 790
GI COMBAT	1 780
GLADIATOR	1 990
GODFATHER: THE GAME	12 990
GORKY 2: AURORA WATCHING	1 990
GORKY ZERO	1 990
GRAND THEFT AUTO	1 990
GRAND THEFT AUTO 2	1 990
GRAND THEFT AUTO: LONDON	1 990
GREAT ESCAPE	830
GTA: SAN ANDREAS	6 990
GTA3	2 490
GUN	14 320
HALF LIFE 1: ANTHOLOGY DVD	4 990
HALF LIFE 2 EPISODE COLLE	12 990
HALF LIFE 2 PLATINUM COLLEC	14 990
HALF LIFE 2: AFTERMATH	7 490
HALF LIFE 2: EPISODE ONE	14 990
HALF LIFE 2: GAME OF YEAR DVD	11 990
HARRY POTTER CHAMBER CLASS	3 990
HARRY POTTER GOBLET OF FIRE	11 990
HARRY POTTER PHILOSOP CLASS	3 990
HARRY POTTER: PRISONER CLAS	3 990
HEAVY METAL FAKK 2	1 080
HELLO KITTY ROLLER RESCUE	6 710
HIDDEN STROKE 2	4 190
HITMAN 2	1 990
HITMAN CODENAME 47	1 990
HITMAN: CONTRACTS	2 510
HOUSE OF THE DEAD 2	990
HOUSE OF THE DEAD 3	1 990
ICE AGE 2	7 450
IGI 2 COVERT STRIKE	2 090
INCOMING FORCES	1 990
JAMES BOND: NIGHTFIRE CLASSIC	3 990
JEANNE D'ARC	3 990
KAO THE KANGAROO 2	3 990
KING KONG HU	8 950
KNIGHTMARE	890
KOKOTONI WILF	890
L.O.T.R : R.O.T.K CLASSIC	3 990
LEGO STAR WARS	6 710
LEMONY SNICKETS SERIES OF UN.	5 870
M.O.H: ALLIED ASSAULT CLASS	3 990
M.O.H: PACIFIC ASSAULT CL	3 990
MAFIA	2 510
MARS TAXI INC.	890
MASHED	3 350
MAXX TRUCKS	890
MECH WARRIOR 4	1 670
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE	2 990
METROPOLIS ARENA	890
MOH: ALLIED AS. WAR CHEST CL	3 990
MOH: PACIFIC ASSAULT	7 490
MORTYR	1 910
MORTYR 2 HUN	3 990
NEXAGON	1 780
ONE MUST FALL BATTLEGROUNDS	4 470
ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE	6 520
OVERKILL	890
PACMAN WORLD 3	9 990
PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL	3 350
PINK PANTHER HUN	950
POSTAL 2	1 990
POWER RANGERS TIME FORCE	3 350
PRINCE OF PERSIA	1 990
PRINCE OF PERSIA 2: WARRIOR WITHIN	5 870
PRINCE OF PERSIA 3: TWO THRONES	10 740
PROJECT I.G.I	1 990
PROJECT NOMADS	5 870
PROJECT SNOWBLIND	5 870
PUNISHER	6 710
QUAKE 4	14 320
RAVEN SHIELD	1 670
RAYMAN 3.	2 090
RAYMAN M	1 150
ROBOTS	7 150
RUGRATS ALL GROWED UP	3 350
RUGRATS: GO WILD	3 350
SABOTAIN	1 990
SCRAPLAND	3 990
SEARCH & RESCUE 2	990
SEARCH & RESCUE 3	990
SECOND SIGHT	5 870
SERIOUS SAM 2	8 390
SHADE: WRATH OF ANGELS	990
SHADOW OF MEMORIES	990
SHADOW OPS RED MERCURY DVD	1 910
SHARK TALE	5 870
SHELLSHOCK NAM 67	3 350
SHREK 2.	5 870
SHREK 2. TEAM ACTION	3 350
SHREK SUPERAM	8 950
SIMPSONS	2 680
SONIC 3D	990
SONIC HEROES	3 990
SONIC R	990
SOUL REAVER 2	1 990
SPIDER-MAN	10 910
SPLINTER CELL	2 790
SPONGEBOB SP/LCP	8 950
STAR WARS: BATTLEFRONT	5 870
STAR WARS: BATTLEFRONT 2.	14 320
STAR WARS: JEDI ACADEMY	3 350
STAR WARS: JEDI MYST SITH CL	3 350
STAR WARS: PHANTOM MENACE	3 350
STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO	5 870
STAR WARS: ROUGE SQUADRON	3 350
STARSHIP TROOPERS	1 990
STARSKY & HUTCH	1 990
SWAT 2	890
SWAT 3	1 780
SWAT 4	8 950
SWAT 4: STETCHKOV SYNDICATE	5 590
THE INCREDIBLES ACTION	5 870
THE INCREDIBLES ROTU	8 950
THE ITALIAN JOB	830
THE PATH OF NEO	9 590
THE REGIMENT	3 990
THE THING	2 670
THIEF 2:THE METAL AGE	1 990
THIEF 3: DEADLY SHADOWS	2 510
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKD.	6 520
TOMB RAIDER 1	1 990
TOMB RAIDER 2	1 990
TOMB RAIDER 3	1 990
TOMB RAIDER 4: T.L.R.	1 990
TOMB RAIDER 5 CHRONICLES /EVM	1 990
TOMB RAIDER 6: AOD	1 990
TONIC TROUBLE	1 330
TOTAL OVERDOSE	8 390
TRIBES 2	890
TRIBES VENGEANCE	3 570
TURTLE BAY	990
ULTIMATE SPIDER-MAN	14 320
UNREAL TOURNAMENT 2004 BEST OF	3 830
VIETCONG 2	8 390
VIETNAM MED+EVAC	990
VIRTUA COP 2	990
VIRTUA FIGHTER 2	990
WALLACE & GROMIT	1 990
WANTED GUNS	1 990
WILL ROCK	1 670
XIII.	1 670
ZAPPER	990

STRATÉGIAI JÁTÉKOK

7 SINS	4 990
8TH WONDER OF THE WORLD	4 470
ACT OF WAR	3 830
AFRIKA KORPS COOL	1 910
AGE OF ALEXANDER	2 090
AGE OF EMPIRES III. HU	10 740
AIRBUS HOLIDAY DESTINATIONS	5 750
AIRPORT TYCOON 3 & LUXURY	1 670
ANARCHY	890
ANNO 1503 CLASSIC	3 990
ANNO DOMINI COOL	950
ARMIES OF EXIGO CLASSIC	3 990
AUGUSTUS	1 910
BATTLE FOR TROY	1 670
BESEIGER	830
BLACK AND WHITE CLASSIC	3 990
BLACK AND WHITE 2	11 990
BLACK AND WHITE 2 CE	14 990
BLITZKRIEG ANTHOLOGY	4 190
BLITZKRIEG II.	8 390
BLITZKRIEG:BURNING HORIZON	3 350
BUSINESS TYCOON	1 330
C&C GENERALS DE CLASSIC	3 990
C&C THE FIRST DECADE	7 490
CAESAR 3	890
CAPITALISM 2. /HU	830
CAR INDUSTRIES	5 990
CDV LEGENDS: AMERICAN CONQ.	1 080
CDV LEGENDS: AMERICAN CONQ.: FB	1 080
CDV LEGENDS: BLITZKRIEG	1 080
CDV LEGENDS: COSSACKS B2WAR	1 080
CDV LEGENDS: HEAVEN & HELL	1 080
CDV LEGENDS: NO MANS LAND	1 080
CIVILIZATION IV	8 950
CIVILIZATION: C.T.P.	1 990
COMBAT MISSION BEYOND OVERLORD	1 990
COMMANDOS 2: M.O.C.	1 990
COMMANDOS 3.	2 510
COMMANDOS: B.E.L.	1 990
COMMANDOS: B.T.C.O.D	1 990
COSSACKS 2:NAPOLEONIWARS	6 710
CREATURE CONICT	3 990
CRUSADER KINGS	1 990
CSATAMÁGUSOK	1 910
D-DAY	1 910
D-DAY & AFRIKA KORPS	3 990
DOMINATION	6 710
ETHERLORDS	1 910
EUROPA UNIVERSALIS 2	1 990
FREEDOM FORCE VS. 3D REICH	7 150
FRONTLINE ATTACK	1 990
GALACTIC CIVILIZATION	1 780
GALACTIC SWARM	890
GANGSTERS	1 990
GANGSTERS 2	1 990
GROUND CONTROL 2.	2 670
HAEGEMONIA: SOLON H.	1 990
HAEGEMONIA: UNIVERZUM	1 990
HEARTS OF IRON 2	1 990
HEROES III ESSENTIAL	1 990
HEROES IV.	1 910
HEROES IV. PACK	3 830
HEROES IV. WINDS OF WAR HUN	2 870
HOMEWORLD 1+2	3 570
HOMEWORLD 2	2 670
HOMEWORLD BESTS.	890

CSAK NÁLUNK PONT GYŰJTŐ AKCIÓ!

MINDEN MEGKEZDETT 1000 -NYI RENDELÉS 1 PONTOT ÉR, MELY PONTOK GYŰJTHETŐK ÉS BEVÁLTHATÓK TÖBBEK KÖZÖTT AZ ALÁBBI ÉRTÉKES, JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATOS AJÁNDÉKOKRA:

10 PONT - AJÁNDÉK PC.GAMES ÚJSÁG
25 PONT - AJÁNDÉK EGÉRPAD, VAGY BÖGRE, VAGY KULCSTARTÓ
50 PONT - AJÁNDÉK PÓLÓ, VAGY PC.GAMES DVD-S ÚJSÁG
100 PONT - AJÁNDÉK SZOFTVER, VAGY VÁLLTÁSKA

TÖBB MINT 400 JÁTÉK!

HOTEL GIANT	1 910
IMPERIAL GLORY	8 390
IMPERIALISM 2.	1 670
IMPERIUM GALAKTIKA 2.	830
IMPOSSIBLE CREATURES (MS)	2 090
INDUSTRY GIANT 2.	950
JAGGED ALLIANCE 2	1 780
JURASSIC PARK OPERATION GENESIS	2 670
KNIGHTS & MERCHANTS 2	1 990
KNIGHTSHIFT	1 910
LORD OF THE REALM II.	890
LORDS MAGIC+ LORDS REALM 3	6 260
LOTR: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2	12 990
LOTR:BATTLE FOR MIDDLE-EARTH CL	3 990
MARINE PARK EMPIRE	1 990
MASSIVE ASSAULT	4 470
MASTER OF ORION	1 910
MEDIEVAL LORDS	3 990
NEXUS:THE JUPITER...	3 570
NORTHLAND	1 990
PANZER ELITE GOLD	950
PANZER GENERAL 3.	1 670
PANZERS PHASE ONE	1 490
PATRICIAN 3	1 990
PLATOON	1 990
PLAYBOY THE MANSION GOLD ED.	3 720
POKOLI SZOMSZÉDOK	2 990
POKOLI SZOMSZÉDOK 2	4 990
POKOLI SZOMSZÉDOK PACK	6 710
PORT ROYAL 2	3 990
RAILS ACROSS AMERICA	1 780
REALS ACROSS AMERICA	1 780
REBELS	990
RESTRICTED AREA	5 990
RISE & FALL:CIVILIZATION AT WAR	11 990
ROBIN HOOD: D.O.T.C.	1 990
ROLLER COASTER WORLD	1 990
ROLLERCOASTER TYCOON 3 GOLD	6 710
ROLLERCOASTER TYCOON 3 SOAKED	5 750
ROLLERCOASTER TYCOON 3 WILD!	4 790
ROME TOTAL WAR BARBARIAN INV.	7 490
ROME TOTAL WAR GOLD PACK DVD	9 990
SENTINEL	4 190
SETTLERS: HERITAGE OF KINGS HU.	8 950
SETTLERS: HOK EXPANSION DISC	4 190
SETTLERS: HOK LEGENDS	4 650
SHATTERED UNION	10 070
SILENT STORM	990
SILENT STORM SENTINELS	2 870
SIM CITY 4 CLASSIC	3 990
SIM CITY 4 DELUXE CLASSIC	3 990
SINGLES 2	7 150
SINGLES: FLIRT UP YOUR...	7 150
SOLDIERS OF ANARCHY	950
SPELLFORCE	3 830
SPELLFORCE GOLD	5 750
STAR WARS: EMPIRE AT WAR	13 050
STAR WARS: FORCE COMMANDER	3 350
STAR WRAITH IV	3 830
STATE OF WAR	890
THE SIMS 2 CHRISTMAS PARTY	3 990
THE SIMS 2 EJSZAKÁK	7 490
THE SIMS 2 SE DVD MAGYAR	12 990
THE SIMS 2 STUFF FAMILY FUN	3 990
THE SIMS 2 STUFF GLAM. LIFE	3 990
THE SIMS 2 UNIVERSITY	7 490
THE SIMS ABRAKADABRA	4 990
THE SIMS DELUXE CLASSIC	3 990
THE SIMS DELUXE EDITION	7 490
THE SIMS EP PACK CLASSIC 1	4 990
THE SIMS EP PACK CLASSIC 2	4 990
THE SIMS HOT DATE	4 990
THE SIMS HOUSE PARTY	4 990
THE SIMS ON HOLIDAY	4 990
THE SIMS SUPERSTAR	4 990
THE SIMS UNLEASHED	4 990
THE SIMS2 OPEN FOR BUSINESS	7 490
THREE KINGDOM:F.O.T.D.	1 990
TRANSPORT GIANT	3 990
TRANSPORT GIANT ADD ON	4 990
TYCOON CITY - NEW YORK	7 990
VICTORIA	1 990
WALL STREET TYCOON	1 330
WAR TIMES	4 470
WAR WORLD	4 990
WARCRAFT 2	1 780
WARCRAFT III:THE FROZEN THRONE	2 680
WARHAMMER DAWN OF WAR	9 230
WARLORDS IV	1 670
WARRIOR KINGS	1 990
WILD LIFE PARK HUN	1 910
WILDFIRE & OUTDOOR LIFE	1 670
WORMS 3D	1 990
WORMS FORTS UNDER SIEGE	3 990
ZEUS	1 780
ZOO EMPIRE	3 990
ZOO TYCOON EXCLUSIVE	3 570

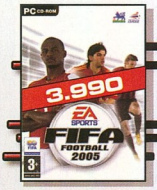
KALAND/RPG JÁTÉKOK

A HÁROM TESTŐR	3 990
AGATHA CHRISTIES	8 950
AGON	7 670
ANOTHER WAR COOL	990
ARCANUM	1 090
ATLANTIS EVOLUTION	5 870
BARD'S TALE	3 720
BEYOND DIVINITY	1 990
BROKEN SWORD 2	830
CDV LEGENDS: DIVINE DIVIN.	1 080
CDV LEGENDS: GROM	1 080
CHILDREN OF THE NILE	3 990
CSI: 1/2/3	3 720
CSI: CRIME SCENE ...	1 670
CSI2: DARK MOTIVES EX	2 090
DARK FALL II	1 670
DEFENDER OF THE CROWN	1 990
DEUS EX	1 990
DIABLO 1	1 150
DISCIPLES GOLD	1 780
DUNGEON LORDS	6 710
DUNGEON SIEGE II	8 390
DUNGEONS & DRAGONS ONLINE	9 990
EGYPT III.	3 350
ELDER SCROLLS IV.: OBLIVION	12 120
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	3 350
EVERQUEST 2 EXCLUSIVE	2 090
EVERQUEST II: DESERT OF AME	5 870
EVERQUEST II: KINGDOM OF SKY	4 650
EVERQUEST LIMITED ED.	8 390
GABRIEL KNIGHT 3	1 780
GOOKA: THE MYSTERY OF JANATRIS	990
GOTHIC 2	3 830
GOTHIC 2 NIGHT OF THE RAVEN	3 830
GUILD WARS	6 710
GUILD WARS SPECIAL EDITION	8 950
INCADIA	990
JULES VERNE 4:JOURNEY TO THE..	8 390
LARRY MAGNA CUM LAUDE	3 570
LEISURE SUIT LARRY	890
MYST IV	1 990
MYST V: END OF AGES	6 710
NAUTILUS/JULES VERNE	830
NEOCRON 2 BEYOND DOME OF YORK	7 670
OUTCAST	990
RF ONLINE	11 190
RUNAWAY	1 990
SACRED UNDERWORLD	3 830
SECRET OF THE LOST CAVERN	8 950
SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS	830
SHADOWBANE+RISE OF CHAOS	1 670
SHERLOCK HOLMES	1 990
SILENT HILL 3	2 990
SONIC ADVENTURE DX	1 990
SPACE HACK	990
STAR WARS: KOTOR II	8 390
TEMPLE OF THE ELEMENTAL EVIL	1 990
THE I OF THE DRAGON	1 910
THE MATRIX ONLINE	10 990
THRONE OF DARKNESS	1 150
URU: ANA BEYOND MYST	5 670
URU: COMPLETE CHRONICLE	5 870
VERNE: RETURN TO MYSTERIOUS IL.	4 190
WEIRD WAR	990
WINX CLUB	7 990
WORLD OF WARCRAFT	12 080
X-MEN LEGENDS II: RISE	10 910

SZIM/SPORT JÁTÉKOK

A-10 WARTHOG	5 750
AIR OFFENSIVE	890
AQUANOX 2 COOL	950
ARCADE BOXING	890
ARMY RACER	1 990
BIG MUTHA TRUCKERS 2	1 990
CARD SHARK 2	890
CASINO DELUXE	890
CHAMPIONSHIP MANAGER 5	8 390
CHAOS LEAGUE	990
COLIN MCRAE RALLY	1 990
COLIN MCRAE RALLY 5	2 510
COMBAT FLIGHT SIM.2 EXCLUSIVE	3 570
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	1 670
CRASH DAY	9 990
CROSS RACING CHAMPIONSHIP	4 790
DESTROYER COMMAND	1 670
EARTH 2160	7 150
ECHELON WIND WARRIORS	990
EMPIRE EARTH 2	8 950
ENIGMA: RISING TIDE	1 990
EURO RALLY CHAMPION	1 990
EUROFIGHTER TYPHOON	1 990
EVIL GENIUS	3 570
FAIR STRIKE	990
FIFA 06	12 990
FIFA 2004 CLASSIC	3 990
FIFA 2005 CLASSIC	3 990
FIFA MANAGER 06	11 990
FIFA WORLD CUP 2006	9 990
FLANKER	1 150
FLAT-OUT	1 990
FLIGHT SIM 2002 EXCLUSIVE	3 570
FOOTBALL GENERATION	1 990
FOOTBALL MANAGER 2006	9 990
FORD RACING 3	1 990
FREELANCER (MICROSOFT)	1 990
GO KART RACER	890
GTR	7 990
GUNSHIP	1 910
HARRY POTTER: QUIDDITCH CLAS	3 990
HEAVYWEIGHT THUNDER	1 990
HEROES OF M&M 3	1 990
HEROES OF THE PACIFIC	8 390
HOT WHEELS STUNT TRACK CHALL.	4 190
IL2 FORGOTTEN B.	3 570
JIMMY WHITE' CUEB. W.	1 990
KING OF THE ROAD	1 910
LARRY'S CASINO	890
LINKS LS 2003	1 670
LMA PROFESSIONAL MANAGER 2005	8 390
LOCO MANIA	4 990
LOTUS CHALLENGE	1 990
MASHED FULLY LOADED	1 990
MEGACITY CHALLENGE	990
MEGARACE 3.	830
MONTE CARLO 2	890
MOTO GP 3.	8 390
NBA LIVE 06	11 990
NBA LIVE 2004 CLASSIC	3 990
NBA LIVE 2005 CLASSIC	3 990
NFS PORSCHE 2000 CLAS	3 990
NFS UNDERGROUND 2 CLASSIC	3 990
NFS:HOT PURSUIT 2 CLASSIC	3 990
NFS:MOST WANTED	11 990
NFS:UNDERGROUND 2	7 490
NFS:UNDERGROUND CLASSIC	3 990
NHL 06	11 990
NHL 2004 CLASSIC	3 990
NHL 2005 CLASSIC	3 990
OFFROAD	1 990
PACIFIC FIGHTERS	1 990
PET RACER	1 990
PRO EVOLUTION SOCCER 3	3 990
PRO EVOLUTION SOCCER 5	9 990
PRO PILOT 99	890
PURE PINBALL	1 990
RAILROAD PIONEER	1 910
RALLY CH. XTREME	1 990
RALLY TROPHY	950
RESTAURANT EMPIRE	1 910
ROAD TO FAME	1 990
SCAR	4 990
SILENT HUNTER 2	1 670
SILENT HUNTER 3	8 390

SZINKRONIZÁLT FELIRATOS



MINDEN MEGRENDELÉSKOR AJÁNDÉK A2-ES POSZTERT KÜLDÜNK!

A HÓNAP SZTÁRJAI

ELŐRENDELÉS!

A FENTI SZOFTVEREK MEGRENDELHETŐK AZ ALÁBBI MÓDON:
LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST PF.: 315 - TELEFONON: 06-1-379-7989

BUDAPESTRE ÉS VIDÉKRE 4000 ALATT 790, MÍG E FÖLÖTT 990 POSTÁZÁSI KÖLTSÉGET SZÁMÍTUNK FEL CSOMAGONKÉNT. A CSOMAGKÜLDÉS SZABÁLYZATA, A VÁLLALÁSI FELTÉTELEK, A PONTGYŰJTŐ AKCIÓ AKTUÁLIS AJÁNDÉKAI ÉS A RÉSZLETES NAPONTA FRISSÍTETT ÁRLISTA MEGTEKINTHETŐ A WWW.GAMEEXPRESSZ.HU CÍMEN!

A GAMEEXPRESSZ CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATOT A GAME PRESS KFT ÜZEMELTETI. AZ ÁRVÁLTOZTATÁS JOGÁT FENTARTJUK.

18 GDC 2006 BESZÁMOLÓ
22 X-MEN THE OFFICIAL GAME
26 TEST DRIVE: UNLIMITED
30 EA ÚJDONSÁGOK
34 GOD OF WAR II
35 UNREAL 3 A GYAKORLATBAN

PREVIEW

TOVÁBBI HÍREK, CIKKEK, INTERJÚK: WWW.THEPLAYER.HU

LOADING...

Sok minden mellett el lehet menni szó nélkül ebben az életben, de az E3 egy olyan esemény, amelynek már puszta említése is megemeli az egyszeri játékos vérnyomását. A tavalyi kiállítás valamivel gyengébbre sikeredett a szokásosnál, de tudtuk, hogy ez bizony csak a vihar előtti csönd. Tudtuk, hogy 2006. májusában sok-sok meglepetés ér majd minket. Még mindig hátra van néhány hét a kiállítás kezdetéig, de a játékipar fogaskerekei máris maximum teljesítményen pörögnek. Az már teljesen biztos, hogy a Playstation 3 idén nem csupán erősen megkérdőjelezhető (és render szagú) demókkal, de kőkemény játszható verziókkal lesz jelen. Ott lesz a Nintendo nagy reménysége, az egyelőre Revolution néven futó új konzol, amely főleg az innovatív kontrollerével, és az arra fejlesztett játékokkal igyekszik majd minél több játékost elcsábítani. Ehhez kapcsolódik, hogy a nálunk valamivel nagyobb piacnak számító Egyesült Államok legnagyobb játék újságja már ki is próbálta a Red Steel nevű játékot, amelyben egy kardforgató főhős bőrébe bújva kell megküzdenünk egész pontosan 6384 gonosztevővel. A küzdelemben csupán egy mágikus katana lesz a társunk, amelyet a speciális kontroller segítségével könnyedén megforgathatunk majd az életünkre törők belsőségeiben.

Szóval az már biztos, hogy ott lesz a kiállításon a Sony, a Nintendo, és persze a konzol háború harmadik szereplője, a Microsoft is nagy erőkkel készül arra, hogy azon játékosokat (például a Japánok nagy részét), akik enyhe közönnyel szemlélték az új konzolt a megjelenésekor, gyilkos címekkel próbálják meg jobb belátásra téríteni. Persze nem csupán a három legnagyobb standon lesz brutális a nyüzsgés, a kisebb-nagyobb cégek is földi Kánaánnal kecsegtetnek minket. Az EA standjánál például ott lesz a Crysis játszható verziója, és azt rebesgetik, hogy a szerencsések játszhatnak majd Will Wright ép ésszel fel sem fogható volumenű játékával, a Spore-ral. A LucasArts az elmúlt években kissé elvonultan, a Convention Center két nagyobb épületét összekötő átjáró egyik helységében mutatta meg legújabb játékait, valószínűleg ez az idén is így lesz. Az arra tévedőket (azaz azon szerencséseket, akik bebocsáttatást nyernek a fekete ruhás, napszemüveges, kopasz úriemberek által őrzött, meghódíthatatlan szentélybe) olyan játékok várják majd, mint például a még be sem jelentett következő generációs Indiana Jones játék.

Néhány cég már a show előtt jó néhány héttel közzé tette, hogy milyen játékokkal készül a kiállításra. Ezek közül az egyik az NCSoft, az MMORPG-k koronázatlan királya, akik elég erős felhozatallal készülnek. A már jó ideje készülő sci-fi akció cím, a Tabula Rasa, és a Guild Wars kiegészítője, a Factions játszható verzióval képviselteti magát, a Dungeon Runners és az Exteel című MMO programok pedig csak valamilyen demó formájában lesznek jelen. Ha már az online játékoknál tartunk, nagyon úgy néz ki, hogy a Pirates of the Caribbean őrületet (két folytatás is elkészült a filmből) a Buena Vista egy MMORPG kiadásával fogja még tovább fokozni, a játék természetesen ott lesz Los Angelesben. További bejelentésekről csak felsorolás szinten: JoWood – Gothic III, The Guild 2, Dogs of War, illetve a Panzer Elite Action önállóan futtatható küldetéslemeze, a Shifting Dunes. Namco – Hellgate: London, Warhammer: Marc of Chaos.

A legizgalmasabb persze nem is az, amit már tudunk, hanem az, amiről még csak álmodni sem merünk. Jó néhány fejlesztő, kiadó készül valami igazán nagy durranással, a Bioware főnöke például csak annyit mondott, „készüljünk egy-két szaftos meglepetéssel…", és mi hiszünk is neki. Már csak ezért is szeretjük ezt a kiállítást, sosem lehet igazán jól felkészülni, mindig érik megrázkódtatások az embert.

Mielőtt teljesen elveszknénk az E3 körüli őrület hullámaiban, azért még érdemes gyorsan szót ejteni a hónap egyik legfontosabb híréről, kiderült végre ugyanis, hogy mikor is jelenik meg nálunk a Nintendo kis kézikonzoljának újabb földi megtestesülése, a DS Lite. Nem is kell már olyan sokat várakoznunk, a tovább csinosított, még inkább kézre álló változat június 9-én kerül a honi boltok polcaira. Már alig várjuk, a DS őrület ugyanis szépen lassan, de biztosan begyűrűzött a szerkesztőségbe, főleg mióta beindult a Nintendo Wi-fi szolgáltatása. Megyek is játszani, valaki az előbb azt mondta, hogy simán lenyom a Mario Kart-ban, és ezt nem hagyhatom szó nélkül. A következő, már E3 beszámolóval teli számig jó olvasást, és sok-sok játékkal eltöltött órát kívánunk!

■ BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH ■ 2006. SZEPTEMBER 15. ■ REVOLUTION / THQ

PC

A két és félmilliós összeladással a kalandjátékok létjogosultságát bizonygató őrbástya negyedik etapja a fejlesztők szerint George

Stobbart utolsó nyomozása lesz. Az összeesküvés-elméletek szinonimájaként is definiálhatnánk a szériát, és ifjú barátunk ezúttal is egy ezredéveken átívelő sötét rejtély nyomába ered, mely a világ legerősebb társaságainak titkos háborúját tárja elénk tudomány és vallás között, s mindez egy pusztító, nagy erejű ereklyében manifesztálódik. A csattanó nem hollywoodi lesz, hősünk fájdalmas és keserű következtetést lesz kénytelen levonni a játék végén, és meg kell hoznia egy végső áldozatot. A technikai részletekről sokat nem tudunk, a kiadott képek és az előd ismeretében azonban úgy látom, a megjelenés realisztikusabb, ezzel viszont számomra elvesztette azt a varázsát, amit a 3. rész végül is megőrzött: a 2D-s, kézzel rajzolt, rajzfilmszerű hatást. De majd meglátjuk.

● BUSINESS NEWS

Picit megijedtünk. Az SCi üzleti jelentésében ugyanis az szerepelt, hogy a Battlestations: Midway című stratégiát már nem a Mithis fejleszti, hanem egy másik, frissen alakult budapesti csapat. Elrohantunk a mithis.hu-ra, ahol annyi volt kiírva: a weboldal megszűnt. Szerencsére kiderült, hogy csupán annyi történt: a Mithis nevet változtatott, mostantól Most Wanted Entertainment a neve, és már weboldal is van: most-wanted-entertainment. com, igaz, még vajmi kevés tartalommal. A cég egyébként a holland HD Publishing B.V. fejlesztőstúdiójaként nyomul tovább, három divízióval (PC, mobil, következő generációs konzolok), változatlan felállásban.

Az angol Rebellion (Sniper Elite, Rouge Trooper, World War Zero) tovább erősít. 2000-ben az volt a hír, hogy megvették a 2000 AD képregénykiadót, így elég egyszerűen megszerezték a Judge Dredd bitjogait (és csináltak egy közepes stuffot a franchise-ból). Most a Strangelite csapatát csapták az istállóhoz, azt a bandát, akik a Starship Troopersből (Csillagközi invázió) hegyesztettek egy feljethető stuffot. A felsorolt címek alapján tessék eldönteni, hogy ez tényleg erősödés-e...

Lehet, hogy a hírnek Stinger kolléga sem örül, de a Sony kapott most egy rendes taslit az arcára. Amikor piacra dobták a PSP-t, abban hittek, hogy az ott alkalmazott apró korong, az Universal Media Disc (UMD) lesz a kézikütyü egyik húzóeleme, hiszen megállapodtak a legnagyobb hollywoodi stúdiókkal, hogy e formátumon is megjelennek azok filmsikerei. Az első hullám elmúltával az eladások rettenetesen visszaestek, olyannyira, hogy a Paramount, a Warner, sőt maga a Sony is kénytelen volt vékonyítani a kínálatot februárban, most pedig az Universal Studios és az Image Entertainment fújt teljes visszavonulót, plusz az egyik legnagyobb kereskedelmi lánc, a Wal-Marts is bejelentette, felhagy az UMD forgalmazásával. Az Universal illetékese így kommentálta a döntést: „Szörnyű! Az eladások szinte a nullával egyenlők. Ez egy újabb Sony bomba – mint a Blu-ray."

■ SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT ■ 2006. SZEPTEMBER 29. ■ UBISOFT / UBISOFT

PC

Nincs kotonruha, „hármopttyös" szemüveg, folyamatos kontaktus a központtal, high-tech kütyük. Csak Te, képességeid és tapasztalatod. Sam Fischer, egyedül, belső fájdalmakkal, keserűséggel. Merész lépés az Ubisoft részéről, de valami hasonlót műveltek a perzsa hercegel is, és bejött. Ha továbblépés, akkor legyen radikális. Kedvenc lopakodó ügynökünk lánya halála után majdnem otthagyja az NSA-t, amikor megkapja az ajánlatot: épüljön be a legveszélyesebb terroristaszervezetbe, ha kell, törvényt sértve, ha kell, minden erkölcsi szabályt áthágva – illetve, ez persze rajtad is múlik, hogyan tudsz egyensúlyozni a terroristák bizalmának elnyerése és a moralitás borotvaélén. A kemény szólómód mellé megkapjuk a jól bevált multit is, néhány új nyalánksággal. És nem tagadhatjuk le: X360-on (és persze majd PS3-on is) elképesztő lesz a stuff, úgyhogy ha húzócím az újgenerációs konzolokra, akkor ez lesz az. De persze nem kell félni: a „régi vasakon" sem fogunk unatkozni, sőt. Izgalmas ősz elé nézünk...

● ÁPRILISI TRÉFÁK

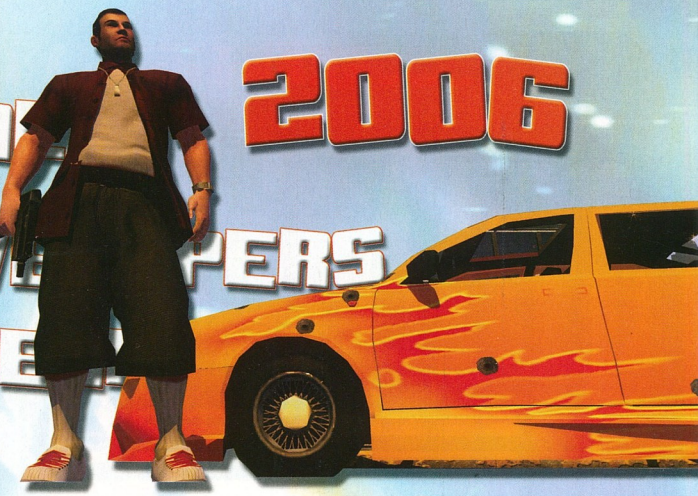
Az idei bolondok napja is bővelkedett örültségekben, és néha valóban nem lehetett kideríteni, komoly-e a hír, vagy kacsa. A szárnyasok nyomába eredtünk, íme egy kis díszmadár-kiállítás.

Az AOL videojáték részlege különösen aktívnak mutatkozott. Először is bejelentették, hogy megjelent egy hivatalos patch a „Madden 06" amerikai foci címhez, „The Full Monty Madden" néven, melynek telepítésével lekerül a mez a játékosokról, és megtekinthetjük, milyen jól végezték dolgukat a motion capture részleg melósai és a textúrázók. Szintén ők adták hírül hogy a híres celebritás-házaspár (bár nekem fogalmam sincs, kik ők), Jessica Simpson és Nick Lachey válásának oka az, hogy a férj WoW-addikt lett, és elhanyagolta a nejét, aki nem értette, ura miért imád szőke, rövid hajú orkként kis bőrgatyában rohangálni. Aztán az is hír volt náluk, hogy a Konami a „Dance Dance Revolution" sikerén felbuzdulva kiadja a „DDR with the Stars" csomagot, melyben a játékosnak olyan táncpartnerei lesznek, mint Kevin Federline (Britney Spears férje), Evangeline Lilly (Lost), Allison Janney (Az elnök emberei) és William Shatner (T.J.Hooker). Ez a móka egyébként azon a külhonban népszerű, "Dancing With The Stars" című shown alapul, melyben ismert személyiségek profi táncosokkal padöddöznek, és hazánkban is hamarosan látható ennek magyar leképzése, "Szombat esti láz" címmel, az RTL Klubon. És végül, ki ne maradjon: a számomra legütősebb hír szerint uwe boll (így, kis betűvel) megvette a Starcraft filmjogait, és egy sci-fi trilógiát készül belőle forgatni. A főszereplő három faj, a Terran, Zerg és Protoss képviseletében Tara Reid, Erick Roberts és Zeus "Tiny" Lister csillogtathatja rendkívüli tehetségét…

Két olyan hír is megjelent, mely az USA mindennapos elmebajait ismerők simán „beszoptak". Az első a népszerű GameFAQ címoldala volt, melyben hirdetmény közölte, hogy az oldalt az „Amerikai Csalásellenes Szövetség" bezárta, mivel a játékfejlesztőknek rengeteg munkája van abban, hogy beépítsenek kódokat a stuffokba, és megfelelően nehézzé tegyék azokat, és ezt a GameFAQ végigjátszásai, kódközlései elrontják. A másik hír a Digg blog- és hírportál egyik oldalán jelent meg, mely szerint a „Motion Picture Association of America" (MPAA – a mozifilmgyártók szövetsége) és a Recording Industry Association of America (RIAA – a hanghordozókat gyártók képviselője) egyesül, és a jövőben „Music And Film Industry Association of America" néven védi a két média érdekeit. Tessék összeszolvasni az új szervezet szavainak kezdőbetűit. Szerintem zseniális hír.

Nem maradhatott ki kedvenc vaporware stuffunk sem. Az „ars technika" PC-s portál szenzációs bejelentést tett: a 3D Realms véletlenül a régi E3-as demók helyett a Duke Nukem Forever gyakorlatilag teljes és végleges, 12 pályából álló, 4 DVD-n terpeszkedő verzióját küldte el a szerkesztőségnek. A fejlesztők átírták a kódot Ajaxra „Ruby on Rails" keretrendszerben, így a játék webböngészőben futtatható, újgenerációs, Web 3.0 applikáció, így gyakorlatilag platformfüggetlen.

Game Developers Conference 2006



Idén március 20. és 24. között, a San Jose Kongresszusi Központban került megrendezésre immár hagyományosan a játékfejlesztők legnagyobb találkozója, a Game Developer Conference, azaz a GDC. Az előadások mellett szokás szerint ismét rengeteg friss információ és bejelentés hangzott el, ebből válogattuk ki a legérdekesebbeket.

Microsoft

A Microsoft ismét elővette az XNA platformot, sőt a látogatók kaptak egy DVD-t, rajta az XNA Framework első verziójával. Ez tulajdonképpen egy fejlesztői segédeszköz, a Microsoft .NET Framework egyedi implementációja, játékfejlesztői könyvtárakkal és alkalmazásokkal kiegészítve, melynek hatására C# nyelven az, hogy egyszerűen lehet olyan címeket fejleszteni, melyek egyszerre használhatók Windows és Xbox környezetben. A cég ezzel együtt hivatalosan is megnyitotta az Xbox Live Server Platformot a fejlesztők és kiadók felé, mellyel tökéletesebb online tartalomszolgáltatást lehet nyújtani, mind különféle MMO-k felé (a Burnout Revenge már kihasználja ezt a Live Revenge móddal és a Save and Share megoldással), és az XML-nek hála folyamatos, valósidejű hírszolgáltatást tesz lehetővé (időjárás, tőzsdei információk, toplisták és statisztikák, stb.).

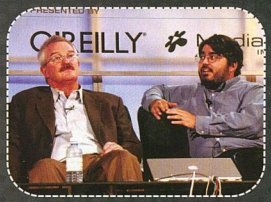
A redmondi óriás egyébként alaposan rárepült az online tartalomra, hiszen a bejelentések jó része erről szólt. A Live Arcade-ra érkezik a Street Fighter II: Hyper Fighting, az ingyenesen letölthető Texas Hold 'Em Poker, és a jól ismert kártyajáték, az Uno konverziója is. A Live Marketplace „standjain" olyan cuccok lesznek elérhetők, mint új autók és egyéb holmik a Project Gotham Racing 3-ra, új térképek a Perfect Dark Zéróhoz, online kooperatív opciók és friss öltözékek a Kameóhoz, no és az új Elder Scroll epizódhoz némi páncélzat a pacikra (Horse Armor Pack, szerencsére ehhez a PC-sek is hozzájutnak majd).

Érdekes szóbeszéd kelt lábra egyébként a rendezvény idején, melyre azért korábban már voltak utalások. Dean Takahashi, aki meglehetősen bejáratos a Microsoft belső köreibe, és épp egy könyvet ír az X360 piacra lépéséről, egy nyilatkozatban azt állította, hogy J. Allard, a cég alelnöke, aki az új konzol megjelenése utáni átszervezéskor kicsit eltűnt a képből, egy Xboxos kézikonzol kifejlesztésére kapott megbízást. A projekt állítólag Xplayer néven fut, a játék mellett zene, videó lejátszására is alkalmas, és kompatibilis lesz a jelenlegi Xbox címekkel. Erre a lépésre már korábban is utaltak jelek, hiszen a kisfogyasztású chipjeiről ismertté vált Transmeta tavaly egy titkos Microsoft projekt mellé állt, és Peter Moore is tett utalásokat egy új Xbox-hardver létrehozására.

A cucc fejlesztése egyébként egy dolog miatt késhet: a Microsoft bejelentette, hogy 2007 januárjáig csúszik a Vista megjelenése, és jelentős erőket mozgósítanak cégen belül, hogy minél előbb tető alá hozzák a szerencsétlen sorsú új operációs rendszert. Ez egyébként a PC-seknek azért rossz hír, mert a cég korábban azt tervezte, hogy a Halo2 PC-verzióját a Vistával együtt

KOSTER MOST EL

A GDC-n tették hivatalossá, hogy távozik a Sony Online kreatív főigazgatója, Raph Koster, aki az Ultima Online vezető tervezője volt, aztán már a SOE színeiben részt vett az EverQuest készítésében is, de a fő munkája a Star Wars Galaxies létrehozása, hiszen ő volt a fejlesztés egyik motorja.



A cég közleménye szerint „Koster jelenlegi érdeklődési köre olyan területekre terjed ki, melyek nem egyeznek a SOE stratégiai céljaival.". Gyönyörű nekrológ.

dobják piacra, és a játék kiadási dátuma azóta is lebeg. Most már egyre bizonytalanabbul...
És azért szóljunk az X360-ról is, melyen egy új hardverelem mutatkozott be: egy USB 2.0 kamera, mely természetesen a Sony EyeToy vetélytársa lesz, de persze lehetővé teszi a Live-on keresztül a videocsevegést is. Főbb jellemzők: 640x480 VGA (30 fps) mozgó-, és 1280x980 (1.3 Mp) állókép, 43 fokos látószög, digitális zoom, képkivágás, automatikus fehéregyensúly-, gamma- és élességállítás.

Sony
A konferencia egyik kiemelt hardvere mindenképp a PS3 volt. Az már korábban kitudódott, hogy lesz egy online kiegészítés, hasonlóan az Xbox Live-hoz, PlayStation Network Platform néven (természetesen a Sony Online támogatásával), mely egy ingyenes szolgáltatás lesz, és csak specifikus MMO-k és prémium tartalmak után kell fizetni. Ehhez kapcsolódik, hogy a Quazal, a Net-Z multiplayer motor, valamint a Rendez-Vous, és a frissen bejelentett Spark! lobbytechnológiák készítője bejelentette: a PS3 online megoldásszállítója lesz. A Crave Entertainment és THQ máris megvette a licencet, előbbi a Point of View (Ready 2 Rumble Boxing, NFL Blitz 20-02, Mortal Kombat Trilogy, Sports Car GT, Smashing Drive), utóbbi a Rainbow Studios (Cars, Mat Hoffman's Pro BMX 2, MX Unleashed, MX vs. ATV Unleashed) részére. Ugyancsak az online tartalmat erősíti a GameSpy, mely a PS3-ra is kiterjeszti a már bevált és jól ismert technológiáját. A csomag lehetővé teszi az úgynevezett „persistence" megoldást, ami például megtalálható a PSP-re tavaly novemberben megjelent Majesco-féle Infectedben (a lényeg: a játék akkor is folytatódik, amikor a játékos kilép).

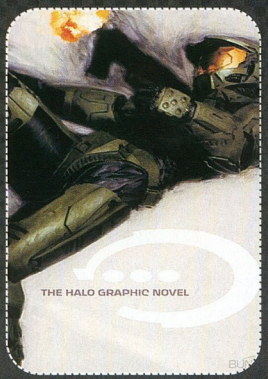
Bár amint lejjebb olvashatjátok, az Ageia nyomul az újgenerációs konzolokon, a Havok is jelen van, így a konferencián bemutattak egy demót, melyen egy „életszagú" gépjárművet géppisztollyal sz...ilánkokká lőttek.
A Sony képviselője halkan hozzátette, hogy ez egy készülő akciócím része, de bővebbet nem mondott. Három további játékot is bejelentettek, az egyik a God of War II (2007 elején várható, Kratos visszatér, mint isten, és nagyon mérges), a másik az Incognito Studios külsőnézetes repülős shootere, a Warhawk, a harmadik a SingStar PS3 verziója. A további prezentációkon az Evolution Studios bemutatta a MotorStorm szétgyalulható talaját, az Insomniac a készülő Resistance: Call of Man FPS-t, plusz egy új címet a Ratchet & Clank szériából. Hardvertéren is újabb információkhoz jutottunk. Biztossá vált, hogy minden gép alapban tartalmaz majd egy 60 gigás merevlemezt, de külön perifériákon ennél nagyobb tárkapacitású vinyók is hozzákapcsolhatók lesznek. Jó hír, hogy a korábbi hírekkel ellentétben a konzol DVD-meghajtója régiókód-független lesz, a vas visszafelé kompatibilis lesz a PS2-vel, a játékvezérlő, alias gamepad végleges verzióját azonban csak az E3-on mutatják be.

Miután az nVidia befejezte az RSX kódnéven futó GPU fejlesztését a PS3-ba, a GDC-n bejelentették: új szerződést írtak alá a Sonyval. A projekt gyümölcsözőbb, de bonyolultabb, mint az RSX tervezése, és 2007-ben fog eredményt hozni. Elemzők szerint, miután az RSX kész, és a PSP grafikus magján sem akar a Sony változtatni, elképzelhető, hogy a Vaio-vonalat (desktop és notebook PC) fogja erősíteni az új termék.
Apropó PSP, azért ne hanyagoljuk el ezt a kütyüt sem. Az SCE Worldwide Studios elnöke, Phil Harrison bejelentette, hogy végre lehetőségünk lesz letölteni a netről stuffokat memóriakulcsra, többek között például PSOne játékokat, melyeket egy új emulátor segítségével lehet futtatni. Hardvertéren jön egy új USB kamera/

EyeToy szeptemberben, egy hónapra rá egy GPS megoldás, a frontend pedig kiegészül RSS és Flash lehetőségekkel. A rendszer további

NEM HALOTT ÖTLET

A Bungie bejelentette, hogy a Halo-univerzumhoz kapcsolódó képregényt készít Halo Graphic Novel címen, a 128 oldalas, teljesen színes, keményfedeles kiadvány a Marvel Comics gondozásában jelenik meg júliusban. A készítők között ismert művészek vannak, és tartalmaz egy galériát is, melynek képeit a fejlesztőcég saját grafikusai hozták létre. A mű a franchise új, erőteljes marketinghadjáratának része, melynek központi magja a jövőre esedékes mozi (rendezője Guillermo del Toro – Blade II, Hellboy -, producere Peter Jackson, a trükköket a Weta készíti), és a képregény mellett akciófigurák és soundtrack albumok is szerepelnek a csomagban.



fejlesztésének egyik kulcsszava a VoIP, amely a fenti hardverelemekkel együtt azt jelenti, a japánok erősen rástartoltak a több-

játékos üzemmód kiteljesítésére. És ugyancsak a GDC volt a színhelye egy könnyes-szomorú búcsúnak is: a Sony hivatalosan bejelentette, hogy beszünteti a PSone gyártását. Az első PS még 1988-ban jött ki a SNES CD-ROM perifériájaként, ám hamarosan már önálló eszközként kezdtek róla beszélni; Japánban '94 decemberében, az USA és Európa piacán '95 szeptemberében debütált a konzol, melyből 103 millió darabot értékesítettek. A kisebb, áttervezett utód, a PSone 2000 szeptemberében mutatkozott be.

Nintendo

Takao Ohara, a „Big N" WiFi-kapcsolatokért felelős főguruja kifejtette, hogy igen nagy sikert ért el a DS-ben debütált WiFi kapcsolat (18 hét alatt 1 millió játékos, 29 millió session), így azt megérné beépíteni a nagy konzolokba is – akár a Revolution-be. Az új masinát a GDC-n is bemutatták, izmos testőrség védelmében, ránézésre sokat nem változott, csinos holmi. A belsejéről bővebbet még nem tudunk, az kiderült, hogy a NES, SNES, N64 és GameCube játékok mellett SEGA Genesis és TurboGrafx játékokat is tudunk majd rajta futtatni, ami gondolom, sokak szívét megdobogtatja (Stinger kollégáét tutira). A Revolution Virtual Console online csatolófelületen keresztül, a SEGA és a Hudson együttműködésének hála, utóbbi platform összes címét le lehet majd tölteni, a Genesis kínálatából pedig az 1000 legjobb, válogatott stuffot. Az Activision egyébként közzétette, hogy az új gépre elkészít egy Spider-Man 3 verziót, ezzel nyilván jól le lehet majd tesztelni a „forradalmi" játékvezérlőt. DS-re két játék bejelentése hangzott el, picit bombahírként. A májusi E3 után érkezik egy új Super Mario Bros cím, ráadásul sztorivonallal (a drága Peach ismét elrablásra kerül, és Mariónak ki kell szabadítani őt, ó mily' meglepő). Sőt, év vége felé egy friss Zelda is, egész pontosan a The Legend of Zelda: Phantom Hourglass, egyenesen a Wind Wakert készítő Aonuma és csapata műhelyéből.

Látványvilág

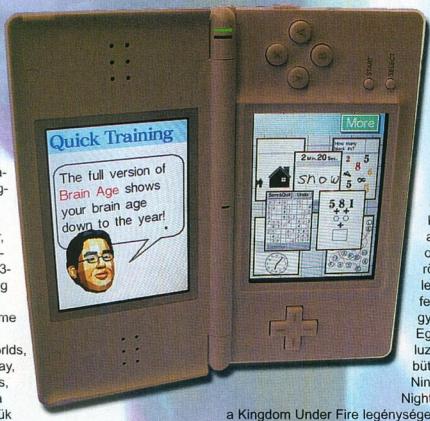
Kitört a háború látványfronton is. Lapunkban már beszámoltunk az Ageia új megoldásáról, a PhysX processzorról, mely valósidejű fizikával támogatja a játékokat. A chip egyelőre a korai 3D-s gyorsítókártyákhoz hasonlóan külön hardverelemen jelenik meg, az ASUS és a BFG már májusban piacra dobja az első példányokat. Az Ageia a konferencián jelentette be, hogy az Alienware, a Dell, és a Falcon Northwest PC-k tartalmazni fogják a megoldást, valamint azt, hogy a Cryptic Studios (City of Villains) megvásárolta a licencet, így a kártyatulajdonos PC-sek hamarosan élvezni tudják annak gyümölcsét. Ezzel egy időben a cég piacra dobta a „PhysX SDK v2.4 Physics API and Runtime Engine" megoldást, mely maga a fejlesztőkörnyezet, valamint azt is közzétette, hogy a csomag optimalizálva lett a Cell processzor többmagos architektúrájára, így a PS3-ra fejlesztő regisztrált cégeknek átadják a pakkot, hogy megkezdhessék a munkát.

Ezt már a Havok sem hagyta szó nélkül, így ők is tettek egy bejelentést: miután tavaly októberben megjelentették a Havok FX GPU-alapú, összplatformos megoldást (mely ugyanazt tudja állítólag, mint a PhysX, csak külön hardverelem nélkül, a meglévő videokártya processzorát kihasználva), összeálltak az nVidiával. A neves videokártyagyártó és a „fizikus" cég mérnökei összefogásával a Shader Modell 3-as technológiát támogató nVidia-termékek (6-os, 7-es széria) valósidejű,

élethű fizika (beleértve a romokat, füstöt, folyadékokat, időjárási hatásokat) megjelenését teszik lehetővé, melyre az SLI-megoldás még rá is tesz egy lapáttal. Ehhez kapcsolódik egy új technológia is, a szintén most közzétett Havok Behavior Tool, mely lehetővé teszi, hogy egy játék karakterei egy-egy eseményt valósághűen reagáljanak le

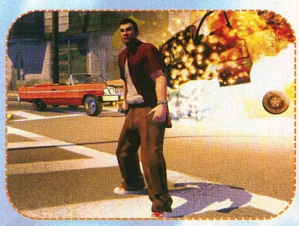
(például előre letárolt gesztusok, animációk összekapcsolásával). Az nVidia egyébként a GDC-n egy új renderelő szoftvert mutatott be, Gelato 2.0 néven. Játékosak a fiúk, hiszen a név fagylaltot jelent, és olyan összetevői vannak, mint a Sorbetto, az Amaretto vagy a Mango.

Míg a két fizikai megoldásokat szállító cég jól elvan egymással, azért mások is bejelentkeztek. A Mystic Game Development például bemutatta az EMotion FX 3 valósidejű, a következő generációs többmagos processzorokat is támogató karakteranimációs fejlesztőkészletét, melyet rögtön elérhetővé tettek az X360 fejlesztők számára. Az Epic szintén itt jelentette be, hogy az Unreal 3 motor mozminőségű arcanimációt fog tartalmazni élethű szájszinkronizálással, valamint fizikai alapú karakteranimációt (magyarul, ha pl. valakit meglőnek, reálisan „lemozogja"). A motor licencét már egy egész sor, mind az X360-ra, mind a PS3-ra fejlesztő cég megvásárolta (Microsoft Game Studios, Atari, Real Time Worlds, Namco, Midway, Silicon Knights, VU Games), a GDC-n melléjük iratkozott fel a THQ is.



És a játékokról

A SEGA új stratégiát dolgozott ki: saját, japán fejlesztői helyett „nyugati orientációjú" címeket készíttet, hogy azon a piacon is megállják a helyüket. A már korábban létrejött megállapodások – Secret Level, Silicon Knights, Monolith Productions, Pseudo Interactive – mellé felsorakozott az Obsidian is, nem meglepő módon egy új, eredeti, epikus RPG-vel, sőt RPG franchise címmel, természetesen X360-ra és PS3-ra.



További hírek érkeztek a tavaly októberben született Steven Spielberg–EA koprodukcióról, melynek keretében egyelőre 3 cím fog megszületni. Az első főszereplője Churchill Titkos Hadserege, a különleges, kémkedésben és szabotázsakciókban „érdekelt", 1940-ben felállított SOE (British Special Operations Executive) lesz, az EA szerint a játék egy James Bond cím és a Medal of Honor keresztezése.

Rövid bemutatót tartott a Microsoft egy új, az X360-ra készülő GTA-klónról. A „Saint's Row" egy az egyben a San Andreasra hajaz, csak jobban néz ki, ami kétségtelenül nagy előnye, és korrekt fizikát is kapott, amolyan Burnout jelleggel röptethetjük a levegőbe ellenfeleinket egy-egy karambolnál. Egy másik exkluzív cím is debütált, az „N3: Ninety-Nine Nights", melyet a Kingdom Under Fire legénysége, a Phantagram hegesztett össze, a Q Entertainment rendezett, és egy Dynasty Warrior-féle masszív csatacím.

És ha már szó esett az Epic új erőművéről: az első játék, mely az Unreal 3 motort használja, RoboBlitz névre hallgat, a célplatform PC és Xbox (ezen belül is a Live! Arcade), a fejlesztő a Naked Sky. Hat arénában kell küzdenünk, és a nagy móka, hogy nemcsak a megoldandó feladatok kulcsa lesz a valós fizika, hanem az animációé is, azaz nincsenek sem letárolt, sem motion capture mozdulatok, kicsit tehát olyan, mint a Rag Doll Kung Fu, rakétavetőkkel, gravitációs és EMP-fegyverekkel. És a fő poén még hátravan: a stuffot a netről lehet majd letölteni, és az egész csomag alig 50 megabájt!

Végül egy hír a jövőből, mely már jelen idő. A GDC utolsó napján jelentette be a LucasArts és az ILM (a világ egyik legnagyobb és legismertebb, speciális hatásokat készítő vállalkozása), hogy közös munkájuk meghozta gyümölcsét. A két cég 2003-ban közös épületbe költözött, és nekiálltak összegyúrni a film- és játékipart. Ennek termése a Zeno, egy speciális fejlesztőplatform, mely egyaránt alkalmas mozifilmek és játékok hegesztésére, és az első cím, mely ezen megszületik, egy új, összplatformos Indiana Jones játék lesz. A két nagy terület, a film és videojáték iparág házasságáról már sok szó esett, az első próbálkozásokat mindannyian ismerjük (a megbitesített mozik és a megfilmesített stuffok), ám ez az első lépcső, amikor valóban eltűnni látszik a határvonal.

Nos, ennyit összefoglalóan a GDC-ről. A következő nagy etap a májusi E3 lesz, a legfontosabb seregszemle, melyen természetesen a Game Master stábja személyesen is jelen lesz, így első kézből számolunk majd be az eseményről.

](redenc

DÍJESŐ A KOLOSSZUS ÁRNYÉKÁNAK

Hatodik alkalommal rendezték meg a GDC keretében az IGDA által szervezett „Game Developers Choice Awards" díjátadóját, melynek rangját az adja, hogy ez szakmai díj, azaz fejlesztők választják ki a győzteseket. A díjazottak:

Legjobb játék:
Shadow of the Colossus (Sony Computer Entertainment)
Hang:
Guitar Hero (Harmonix Music Systems / RedOctane)
Karaktertervezés:
Shadow of the Colossus (Sony Computer Entertainment)
Játéktervezés:
Shadow of the Colossus (Sony Computer Entertainment Inc.)
Forgatókönyv:
Psychonauts (Double Fine Productions / Majesco Entertainment Company)
Technológia:
Nintendogs (Nintendo EAD / Nintendo)
Vizuális művészet:
Shadow of the Colossus (Sony Computer Entertainment)
Új stúdió:
Double Fine Productions (Psychonauts)
Innováció:
Guitar Hero (Harmonix Music Systems / RedOctane); Nintendogs (Nintendo EAD / Nintendo); Shadow of the Colossus (Sony Computer Entertainment)

Speciális díjak:
Életműdíj:
Richard Garriot (az Origin alapítója, az Ultima atyja)
First Penguin (az úttörőknek jár, akik új területeket tártak fel a játéktörténelemben):
Will Crowther, Don Woods (az „Adventures" létrehozói, lásd a PCG 1. számát...)

X-MEN THE OFFICIAL GAME

PC PS2 XBOX GC GBA DS

- Z-AXIS
- ACTIVISION
- WWW.ACTIVISION.COM
- 2006. MÁJUS 16.
- HYPE FAKTOR: 3

LEGYÜNK KÉPREGÉNY, MOZI, VAGY SZUPERHŐS RAJONGÓK, EZT ÉRDEMES LESZ KIPRÓBÁLNI.

- DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

X-Men. Kinek, mi jut eszébe erről a kis szavacskáról? Nos, ha az aktuális médiavilágot nézzük, akkor egyértelmű, hogy a filmek jutnak eszünkbe, és nem pedig a képregények. Valljuk be, ez nem olyan nagy bűncselekmény, mivel az eddig megjelent két mozis változat bizony igen jól sikerült. Nem állítunk blődséget, ha tulajdonképpen az eddigi legjobb képregény-adaptációknak kiáltjuk ki őket.

Ebben természetesen hatalmas szerepe volt Byran Singer rendező úrnak, aki a szívén viselte az egész X-Univerzum sorsát, és már-már mániákus odafigyeléssel egyengette a filmek útját, forgatókönyvét, valamint a karakterek stílusát. 2003-ban jelent meg az X-Men 2, ám ezt követően Mr. Singer egy kisebb tőkeinjekciónak köszönhetően otthagyta dédelgetett gyermekét, és egy idősebb, feltámadásra szoruló szuperhőst vett szárnyai alá: Supermant.

A Fox filmstúdió természetesen nem hagyhatta annyiban, így az odafigyelő, gondos, valamint törődő Singer helyére leszerződtette a direktori székbe Brett Ratnert, a Csúcsformában filmek rendezőjét.

Nos, ezt mindenki eldöntheti, hogy jó dolog-e, vagy sem, de természetesen jó előre ne ítélkezzünk, először vegyünk jegyet majd a moziba, és csak a megjelenés után mondjuk ki az elmaraszta-ló, vagy felmagasztaló szavakat a filmről.

Addig is azonban a tény tény marad, vagyis minden blockbusterhez készül legalább egy játékváltozat is. Ez alól még a rendkívül jövedelmező, népszerű, és lehetőségekkel teli X-Men franchise sem képez kivételt, tehát a filmet megelőzően találkozhatunk interaktív minőségben is kedvenc mutáns-hőseinkkel.

Érdekes koncepciót választottak a fejlesztők, mivel ők nem azt a divatos vonalat követik, miszerint az adaptáció a mozis változat történetét követi lazábban, vagy szorosabban. Az új megközelítés szerint fogják az X-Men második, 2003-ban megjelent részét, valamint a 2006. május végén megjelenő harmadik epizódot, és a jelen előzetesünk témáját képező játékot történetileg beékelik a kettő közé.

Ez első ránézésre mindenképpen jó ötletnek tűnik, mivel rengeteg filmes játéknál állhattunk már értetlenül bámulva magunk elé, mivel a film kb. kétórás cselekményét csak igen izzadtságszagúan voltak csak képesek a fejlesztők kihúzni az 5-6 órás játékidőre. Ebben az esetben nem kell majd fognunk a fejünket a bugyután beillesztett plusz sztori-elemek miatt, vagy éppen az oda nem illő ellenségek és feladatok okán.

Azért, hogy az új X-Men játék története mindenképpen megüssön egy bizonyos mércét, valamint hogy tökéletesen illeszkedjen a mozis és képregényes univerzumba, nem akárkikre bízták a sztori összekalapálását.

Kezdetnek felkérték Chris Claremontot. Az ő neve nem túl ismert, ám gyorsan elárulom, hogy ő már tizenhat éve egyfolytában egyengeti az X-Menek útját, mivel ezen idő alatt folyamatosan a képregények történetén dolgozott. A kapcsolat a színes füzetecskékkel már megvan, most már csak a filmekhez kell hozzákötni a játékot. Pontosan ezért lett Zak Penn az adaptáció másik írója. Ez a név talán már többet mond, mint az előző, akinek viszont nem cseng ismerősen, annak elárulom, hogy mind az X-Men 2, mind az X-Men 3-nak társírójaként tartják számon.

Ha azt vesszük, hogy ez a két, kedvenc mutánsainkhoz kötődő nagy név összedugja a buksiját csak azért, hogy nekünk egy izgalmas és fordulatos játékot írjon, akkor alapos okunk lehet a bizalom megelőlegezésére. Ez a két karakterhuszár, mint már említettem egy két filmet összekötő sztorit vetett digitális papírra, és bizony jó néhány dologra csakis ebből az interaktív kalandból fog fény derülni.

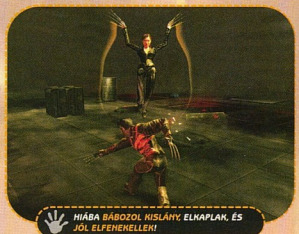
A harmadik moziból például hiányzik mindenki kedvence, a kékbőrű teleportáló mutáns, Nightcrawler karaktere. A nézők majd értelmesen pislognak ezen az apró tényen a mozivászon előtt, nekünk viszont pontos emlékeink lesz-

WOLVERINE BARÁTUNK EGY PILLANAT ALATT ORBITÁLIS PÁLYÁRA ÁLLÍT MINDEN TÁMADÓT...

nek arról, hogy hova is tűnt Kurt Wagner. Ez természetesen csak egyetlen elem, amivel gazdagabbak lesznek azok az emberek, akik végigjátsszák az új X-Men játékot.
A program igazán változatos lesz, mivel a különböző platformokra különböző fejlesztők kalapálják a bajtokat. A PS2-es, Xbox-os és Xbox360-as verziót a Z-Axis, a Gamecube változatot a Hypnos Entertainment, míg a PC-s portot Beenox Studios kelti majd életre. (DS-re az Amaze Entertainment, míg GBA-ra a WayForward Studios ülteti át a játékot.)
Játékplatformtól függetlenül három fejezet összesen huszonnyolc pályáját küzdhetjük végig, ám a változatosság kedvéért három játszható karaktert is kapunk. Természetesen ez közel sem annyi, mint például az X-Men Legends II: Rise of the Apocalypse-ben, ám a fejlesztők szerint itt tudatosan nem is a mennyiségen volt a hangsúly. A három játszható mutáns Nightcrawler, Wolverine és Iceman. Láthatjuk már most is, hogy mindegyikük különböző képességekkel rendelkezik, tehát az alkalmazandó taktika is karakterről karakterre különbözni

fog. Ezt a fejlesztők is tudják, így nem mindig választhatunk szabadon a hősök között.
A történet folyamán haladva belebotlunk majd olyan karakterspecifikus pályákba, amelyek előtt nem válogathatunk szabadon mutánsaink között, hanem csak egy megadott karakter képességeit használva juthatunk tovább.
Wolverine – hála emberfeletti erejének, regenerálódási képességének, valamint a pengeéles, visszahúzható adamantium karmainak – a közelharcok specialistája. Ennek megfelelően az ő küldetései főként a megállás nélküli harcokról, az akrobatikus mozgásokról, valamint a pörgős menetekről fognak szólni. Önmagában ez még kevés lenne, mert igen hamar unalomba fulladhat az egysíkú játék, amiben mindig ugyanazt kell végigcsinálni újra, és újra.
Szerencsénk van, mivel Nightcrawler küldetései Wolverine misszióinak a tökéletes ellentétét képezik. Ugyebár a kék mutáns elképesztő módon akrobatikus, nem csak kinézete miatt cirkuszi

látványosság. A kiváló mozgáskoordináció csak egy dolog, a legfontosabb képessége Mr. Wagnernek a teleportálás.
Ezen a két fő stílusjegyen továbbhaladva kitűnik, hogy a legjellemzőbb feladatunk őt irányítva a harcok elkerülése, a lopakodás, az árnyékok és a terep aktív kihasználása lesz. Természetesen a konfliktushelyzetek elkerülhetetlenek, így egy-egy ellenséggel óhatatlanul is összeütközésbe kerülünk majd, és bár ekkor nem leszünk olyan kellemes helyzetben, mint Wolverine, azért Nightcrawler is méltó harcos, ha egy-egy ellen is felállásban küzdünk.
Harmadik játszható karakterünk Iceman lesz. A filmben inkább egy N*Sync-es srácra emlékeztethet minket, azonban ebben a játékban igazán ütőképes egy karakterré alakul át. A jégembert egy jégcsúszdán folyamatosan csúszkálva irányíthatjuk, így az ő küldetései az állandó mozgásról, a dinamikáról szólnak majd. Természetesen az is világos, hogy szűk termekben semmi értelme



sem lenne Iceman-t használni, ezért őt főként külső, tágabb terekben irányíthatjuk majd. Feladatai között szerepelni fog a tűzoltás, reaktorhűtés, valamint tűzkígyó-gyepálás, hogy csak párat említsek meg a sok közül.
A megjelenés már nincs messze, hetek kérdése és rátehetjük kezeinket a legújabb X-Men játékra. Ha a huszonnyolc küldetést megfelelő arányban sikerül elosztani a három játszható karakter között, ha a történetet sikerül fordulatossá, és érdekessé tenni az írógárdának, valamint ha a multiplatformság átka, a középszerű grafika rontása nem sújtja a programot, akkor mindenképpen ajánlatos lesz rá odafigyelni. Legyünk képregény, mozi, vagy szuperhős rajongók, ezt érdemes lesz kipróbálni.

Dante

NYEREMÉNY-JÁTÉK
1. FORDULÓ
A nyerő 10

1, Mikor tartották az első GDC-t?
2, Mit takar az MMORPG rövidítés?
3, Melyik X-Men játék jelent meg NES-re?
4, Mikor jelent meg a legelső Test Drive játék?
5, Melyik játékkal vált híressé a Crysis-t készítő csapat?
6, Mi volt a Battlefield 1942 két kiegészítőjének alcíme?
7, Sorolj fel nyolc platformot, amin megjelent Tomb Raider játék!
8, Hogy hívják a Liberty City Stories főhősét?
9, Melyik Hitman játék jelent meg 2002-ben?
10, Mi lesz a Rockstar Games első Xbox 360 játékának címe?

A FELADVÁNY BEKÜLDŐI KÖZÖTT AZ ITT LÁTHATÓ NYEREMÉNYEKET SORSOLJUK KI. NINCS MÁS DOLGOTOK, MINT A MEGFEJTÉSEKET 2006 MÁJUS 15-IG ELKÜLDENI A SZERKESZTŐSÉG CÍMÉRE A 130. OLDALON TALÁLHATÓ KUPONNAL EGYÜTT (ÍRJÁTOK MEG MILYEN GÉPETEK VAN!).

CÍMÜNK: GAME MASTER 1325 Budapest, Pf.:315

A NYERTESEK NEVEIT A GAME MASTER KÖVETKEZŐ SZÁMÁBAN TALÁLHATJÁTOK MEG!

A FŐDÍJ EGY JÁTÉKOS CUCCOK
Lapozz a 4. oldalra a részletekért!

A nyereményjátékot támogatta:

VIDEOJÁTÉK SZAKÜZLET
Veszprém, Kossuth u. 6.
Cserhát Üzletház
Tel:30/96-97-479
www.dvdgalaxis.hu

500-AS TÉMA - UWE BOLL MEGSZÓLALT

A videójátékok rabjai pont ilyen filmeket akarnak látni". Ezt a mondatot találta kiejteni a száján Uwe Boll, akinek ámokfutását a filmiparban még csak minősíteni sem lehet, azon a sajtótájékoztatón, melyben ez a teuton barom bejelentette, hogy a Bloodrayne című filmjét Kanadában fogja forgalmazni, mégpedig saját maga, mert az USA-ból páros lábbal rúgták ki (már csak 5 moziban játszszák a filmet, miután véreset bukott mindenhol), amit ő egyébként nehezményez. Ezúton üzenem Bollnak: a „videojátékok rabja" is ember, nem disznó, aki elé bármilyen moslékot oda lehet önteni, és azt örömmel felzabálja. Mint a videojátékok és a filmek rabja, kikérem magamnak ezt a minősítést, és visszautasítom. Abba kéne hagyni, Boll. Nemcsak az ilyen megnyilatkozásokat, hanem úgy en bloc a szakmát, amihez amúgy sem ért. Mindenkinek jobb lenne így.

SUPER-BIKES RIDING CHALLENGE

■ MILESTONE / BLACK BEAN GAMES ■ 2006. II. NEGYEDÉV

PC

A cipész maradjon a kaptafájánál, mondom mindig, és szerencsére az olasz fiúk maradnak is, hiszen jó tíz éve tolják a két- és négykerekű címeket: Screamer, SCAR, no meg a Superbike-széria, mely a gyorsasági motoros világbajnokság hivatalos licence, és az EA sportcímeinek egyik versenyzője volt. Volt, mondom, mert megvalom őszintén, nem tudom, mi történhetett, túrom a webet, de nincs válasz. Szóval az új motoros stuff már az egyre izmosodó „fekete bab" gondozásában jön ki, a címbe bekerült az a kis kötőjel, amitől már ez nem az a cím, ami. És persze mégis, mert a Milestone azért a régi, tehát egy „brutálreális" szimulációra kell felkészülnünk, az április elején kijött PS2 tréler (az MV Agusta mérnökeinek jóváhagyásával!) elég ütősnek tűnik. Reális itt minden: a fizika, a motorok kinézete, az animáció, az ellenfelek intelligenciája, még az aszfalt szaga is. Legalábbis a marketingesek szerint. De ezért van benne valami, úgyhogy Grillo, m_anger, és mindenki, aki szerint a szabadság két kerék, és főleg 300 felett, jegyezzék fel maguknak a címet!

JUST CAUSE

■ AVALANCHE STUDIOS / EIDOS ■ 2006. IV. NEGYEDÉV

PC

Az Eidos bejelentette, hogy készülő GTA-gyilkos címük X360-ra is megjelenik, ezt a tényt erős képekkel is megtámasztották. Aki még nem hallott volna a címről, ne csodálkozzék a „GTA-gyilkos" kitételről, ugyanis a svéd fiúk szándékai valóban komolyak: egy hatalmas, kb. 1000 négyzetkilométer kiterjedésű dél-amerikai szigeten kell egy CIA-ügynökkel elérnünk, hogy az ottani kiskirály hatalma elenyésszen, akár így, akár úgy. A Rockstar üdvöskéjéhez hasonlóan mindenféle töltögetés nélkül járhatjuk be a változatos helyszíneket kínáló szigetet, a küldetések száma 300 feletti, a vízi, légi és szárazföldi járművek száma is százon túl van, ráadásul a saját Avalanche motor által életre keltett képekről váltig állítom, hogy vagy render, vagy ilyen nincs. De hogy nagyon várjuk, az tuti.

PER

A rootkit-botrány egyre terebélyesebb és átláthatatlanabb, és ennek egyik főszereplője a StarForce másolás elleni védelem. Nem akarok belemenni a részletekbe, a lényeg: Az SF olyan meghajtóprogramokat telepít fel, melyek úgynevezett „ring 0" szintűek, azaz közvetlen hozzáférést tesznek lehetővé az operációs rendszer szívéhez, és így észrevétlenül dolgozhatnak a háttérben, sem víruskereső, sem tűzfalprogram nem érzékeli őket, sőt, állítólag ezt kihasználva az SF „fű alatt" kommunikál az orosz anyacéggel, folyamatosan adatokat küldve a felhasználó gépéről. Ráadásul az SF meghajtói olyan technikát alkalmaznak, melyek lemezhasználat közben csomagvesztést okoznak, ezt a Windows XP hibának érzékeli, ezért csökkenti az IDE-csatoló sebességét. Ennek fő vesztesei a CD/DVD írók, melyek egyre lassabbak lesznek, és bizonyos meghajtók (főleg a kombó kivitelűek) fizikailag is sérülhetnek. A glop.org nemzetközi bojkottfelhívást tett közzé (a http://www.glop.org/starforce/list.php címen megtalálható az SF-et használó játékok listája), egy Christopher Spence nevű úr pedig április 3-án 5 millió dollárra beperelte az Ubisoftot, mely az SF fő felhasználója. Közben a StarForce érdekes ellentámadásba ment át. Megjelent a világhálón a www.online security-on.com, mely biztonsági megoldással foglalkozik, és ezen egy cikkben hosszan védelmezik az SF-t, mondván, hogy az pl. azért használ „ring 0" védelmet, mert az ismert emulátorok (Alcohol 120%, Daemon Tools) szintén ilyet használnak (és ez egyébként igaz!). A ciki az, hogy ezen weboldal gazdája maga az orosz cég, és azért az elég nagy blama, így köztünk szólva, ha valaki „álruhában", más identitással védi a saját termékét... Egy 24 éves, Brian Kopp nevű floridai srác elkészített egy nem hivatalos stratégiai könyvet a WoW világáról, „The Ultimate World of Warcraft Leveling & Gold Guide" címmel, és ezt az eBay-en kezdte árulni 15$-ért. A Blizzard, a Vivendi, és az Entertainment Software Association (ESA) folyamatos figyelmeztetésekkel, a Digital Millennium Copyright Act (DMCA) idevonatkozó passzusaira hivatkozással rávette az aukciós szájtot, hogy szüntesse be a könyv értékesítését, és függessze fel a felhasználót, melyet az meg is tett. A fiatal szerző március végén beperelte mindhárom céget, mondván, hogy a könyvben szerepel, miszerint ez nem hivatalos guide, nincsenek benne jogvédett szövegrészek, idézetek, és csak szabadon felhasználható képeket használt illusztrációnak. A per precedens értékű lehet, és jól mutatja, mennyire nehezen értelmezhető a DMCA, melyet törvénybe iktatása óta nagyon sokan támadnak.

És már megint GTA-per... Ezúttal a Michigan állambeli Flint város nyugdíjalapja perelte be a kiadó Take2-t. Történt ugyanis, hogy a felperes T2 részvényeket is vásárolt 18 millió dollár értékben, nem sokkal azelőtt, hogy az ismert Hot Coffee botrány kitört volna. A kereset szerint a nyugdíjalapot egyrészt anyagi kár érte, hiszen a skandalum kirobbanásakor az értékpapírok árfolyama zuhant, másrészt erkölcsi is, mivel az alaphoz tisztes családapák és családanyák, nyugállományban lévő tűzoltók és rendőrök is tartoznak, akikre rossz fényt vet, hogy ilyen erkölcstelenségbe keveredtek.

PLETYKA

A zuhanyhíradó legfrissebb szenzációja, hogy a májusi E3 alkalmával állítólag a LucasArts be fog jelenteni egy új Indiana Jones címet a következő generációs rendszerekre. Mondjuk, ez aktuális lenne, egyrészt kicsit már túl csillagháborús a kiadó, másrészt Laránah is jót tenne a konkurencia, harmadrészt meg azt se feledjük, készül az új Indy-mozi is, főszerepben a 64 éves Harrison Forddal). Az előbbi mondathoz mellékelek még három pontot: ... – tessék eldönteni, melyikhez passzol.

Apropó, SW. A jó Feargus Urquhart, ki jelenleg az Obsidian ura, egy interjúban kifejtette, hogy a KOTOR2 befejezése után, már 2004 augusztusában csevegni kezdtek a LucasArts illetékeseivel a harmadik részről, és elmondták nekik, hogy bizony nagyon szívesen nekiállnának a hegesztésnek. A kiadó sem pro, sem kontra nem nyilatkozott a kérdésben, bár szerintem a rábólintás csak idő kérdése, mert baromfivész ide vagy oda, az aranytojást tojó tyúkot ugye nem vágjuk le.

Egy külhoni lap érdekes rébuszban közölte következő számuk nagy attrakcióját: „Képzeld el, hogy kinyitod a júniusi számunkat, melyben egy exkluzív, a világon elsőként közölt bemutatót találsz egy játékról, ami egy nagy, a reflektorfényből régebben kikerült RTS-franchise – nem, nem az, hanem a másik – új epizódja.". A rajongók felpezsdültek, és máris egy új C&C címet vizionálnak; persze kérdés, hogy melyik az egyik, és melyik a másik. Lehet találgatni, aztán júniusban majd győztest hirdetünk.

Az USA szabadalmi hivatalában a Take2 bejegyeztetett egy új címet: Vice City Stories. A leírás szerint ez három területre terjed ki: egy videojáték, néhány, ezen alapuló, kereskedelmi célú applikáció és egy TV-show vagy mozifilm. A dolognak lenne logikája, hiszen ugye a PSP-s (nagykonzolra is átportolt) GTA-felvonás Liberty City Stories néven fut. A dolgot nehezíti, hogy korábban a Rockstar/Take2 figyelemeltereléskent más címeket is levédetett, így nagy a homály – az E3-on nyilván oszlatás következend.

500-AS TÉMA - RETRO - ZX81

Ha a home computerek kezdeteiről beszélünk, akkor óhatatlanul is előkerül ez a két betű és két szám – ZX81. Sokaknak ez jelentette az első kézzelfogható ismeretséget a számítógépekkel. A kis gép, mely 1kbyte memóriával rendelkezett, 1981-ben látott napvilágot, szülőatja Sir Sinclair havi 10000 darabban határozta meg az álomhatárt jelentő gyártókapacitást. Ma is fellelhetők még az alapmodell legérdekesebb darabjai, melyek kit formájában kerültek forgalomba, bízva a lelkes amatőrökben. A gépet, mondani sem kell, óriási siker fogadja, 2 év alatt több mint 1 millió darabot értékesítenek belőle, jócskán túlszárnyalva az eredeti elképzeléseket. Persze ehhez az amerikai hídfőállás is jócskán hozzájárul, Timex Sinclair néven kerülnek itt forgalomba a gépek. A jó business vonzza a gyártókat, számos cég ugrik rá a kiegészítésekre, sorban születnek a részegységek a kis géphez, és persze a szoftverállomány is megugrik a vásárlók nagy örömére. A szellem tehát kiszabadul a palackból, elkezdődik a home computerek időszaka.

B-BOY
FREE STYLE GAMES / SCEE
2006. SZEPT. 29.

A breakdance a hip-hop egyik alapeleme, művelőit egyszerűen csak b-boy és b-girl néven emlegetik. A Sony produkciója hiánypótló, hiszen a játékban 21 nemzetközi helyszínen és a világbajnokság szőnyegén kell helyt állnunk 40 riválissal szemben, akik között olyan valódi sztárok is lesznek, mint Crumbs, Kamel, Hong10, Ivan 'The Urban Action Figure', Lillou és Mouse.

A siker érdekében saját csapatot kell verbuválni, testre szabható hősünket fokozatosan fejleszthetjük. A készítők 800 mozdulatot rögzítettek motion-capture technikával, tehát a hozzám hasonló, nem épp légies teremtmények is kipróbálhatják, milyen jó dolog fejen pörögni percekig. A fejlesztésben nem kisebb név segédkezik, mint a legendás veterán Richard „Crazy Legs" Colón, a Rock Steady Crew alapítója, a zenét pedig a játékbeli DJ-k 40 mai hip-hop slágerből és klasszikus funknótából keverik ki. PSP-n külön móka lesz, hogy WiFi-n keresztül lehet egymással párbajozni. Nocsak.

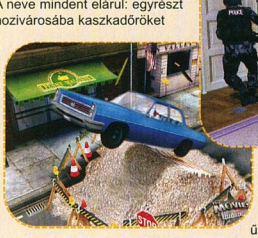
DEAD RISING
CAPCOM / CAPCOM
2006. SZEPTEMBER 29.

Sajnos rossz hírrel kell szolgálnom: a zombiirtás el van napolva. A Holtak hajnalára hajazó Capcom-túlélőshownak most májusban kellett volna kijönnie X360-ra, ám a friss hírek szerint az új dátum szeptember 29. Mondjuk ez nálunk a pákozdi csata napja, a honvédelem ünnepe, de nem hiszem, hogy a japánoknál ez lenne a fő indok – ám hogy mi pontosan, nem közölték. Röviden azért idézzük fel a lényeget: egy fotóriporterrel kell egy kisváros nagyáruházában és annak környékén zombik seregét irtani, felhasználva bármit, ami a kezünkbe kerül, a palacsintasütőtől a napernyőig, miközben azért képeket is készíthetünk jó pénzért az eseményekről. A nagy buli, hogy az egész játék valósidőben játszódik, így ha nem érsz oda egy küldetés kezdetére, sorry, ráadásul az ellenség éjjel erősebb, ügyhogy gazdálkodnod kell az idővel rendesen. Ja, és jól is néz ki. Véresen jól.

THE MOVIES: STUNTS & EFFECTS
LIONHEAD / ACTIVISION
2006. JÚNIUS 9.

PC

Molineux mester stúdióépítő és filmkészítő játékának online közössége jelenleg 3 millió felhasználóból áll, mondhatjuk tehát, hogy sikeres a cucc. Így látják ezt a szülők is, hiszen máris érkezik az első kiegészítő csomag. A neve mindent elárul: egyrészt álmaink moziverásába kaszkadőröket szerződtethetünk, akik a helyi képzőközpontban edzhetnek, a filmben – a megfelelő scriptek segítségével persze – látványos ugrásokat, zuhanásokat, harcokat, mentéseket, balesetet produkálhatnak instrukcióid alapján, a kevésbé szerencsések a kórházban elmélkedhetnek szakmájuk veszélyein, az ügyesek begyűjthetik a legjobbaknak járó új szakmai díjakat. Mindezt az új, látványra kihegyezett segédmotor teljesíti ki: robbanások, tűz, füst, üvegtörés, időjárási hatások, lézer. Ehhez új díszletek (dzsungel, nagyváros, barakk), élethű miniatűr modellek (helikoptertől az űrhajókig), rengeteg háttér, kosztüm, jármű járul. A kreatívokat friss, továbbfejlesztett mozikészítő mód segíti. Szó szerint: egyre jobb lesz ez.



TEST DRIVE Unlimited

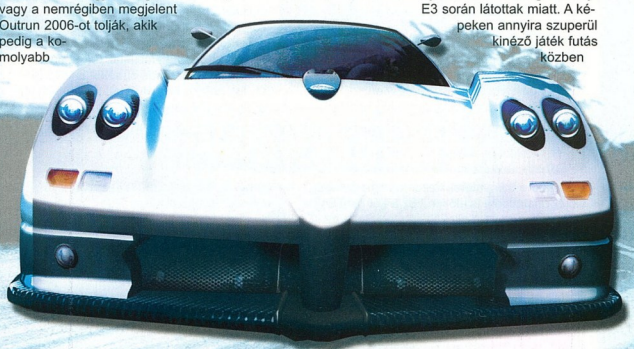
PC

- EDEN STUDIOS
- ATARI
- WWW.TESTDRIVEUNLIMITED.COM/
- XBOX 360: 2006. ŐSZ, PC: 2006. OKTÓBER
- TESZTPLATFORM: XBOX 360

HATALMAS BEJÁRHATÓ TERÜLET, ÁLOM KOCSIK, MULTIPLAYER ÉLVEZET, DÖBBENETESEN JÓ GRAFIKA, ÉS ÜTŐS JÁTÉKÉLMÉNY. TOVÁBB IS VAN, MONDJAM MÉG?

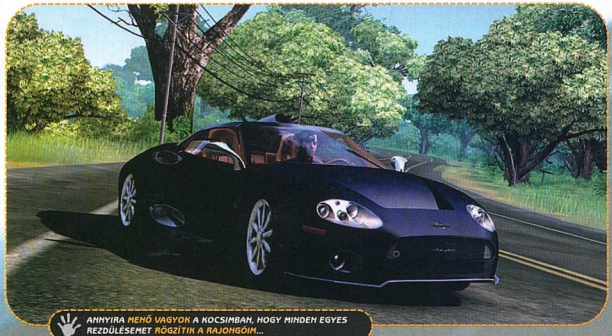
A Test Drive sorozat története még 1987-ben kezdődött, ekkor jelent meg ugyanis az első epizód Amiga, C64, Atari ST, és PC platformokra. A sorozat jogai 1999-ben kerültek az – akkor még Infogrames néven futó – Atarihoz. Jó néhány sikeres, és kevésbé sikeres epizód, majd néhány év pihenő után újabb Test Drive játék készül, amelyről eddig csak azt lehetett tudni, hogy a „következő generációs" Xbox 360 konzolon jelenik meg valamikor ősszel, de az Atari jelenlegi – enyhén szorult - helyzetét látva nem ért annyira váratlanul minket, amikor bejelentették, hogy októberben megjelenik PC-re is.

Az Alone in the Dark-ot készítő, francia illetőségű Eden Studio kemény fába vágta a fejszéjét, mikor elvállalta a legújabb, következő generációs Test Drive játék készítését. Egy bejáratott, kultikus sorozat újabb epizódját készíteni hatalmas felelősség, a játékosok által támasztott követelmények az átlagosnál is magasabbak ilyen esetben. Ráadásul, jelen pillanatban eléggé telített a piac a legkülönfélébb arcade és szimulátor játékokkal, akik illegális versenyzésre vágynak, azoknak ott a Need for Speed sorozat, akik törni-zúzni szeretnek leginkább, azok a Burnout sorozat aktuális részét nyúzzák. Akik klasszikus értelemben vett arcade élményt keresnek, azok vagy a Ridge Racer 6-ot, vagy a nemrégiben megjelent Outrun 2006-ot tolják, akik pedig a komolyabb versenyzésért rajonganak, inkább a Gran Turismo-val, vagy a Forza-val játszanak, attól függően, hogy milyen konzol pihen a tévé alatt. Ezért a Test Drive: Unlimited fejlesztőinek valamilyen új irányt kellett megszabniuk, ami valóban nem lehetett túl egyszerű feladat.



Az szinte rögtön egyértelmű volt, hogy a GTA sorozatban csúcsra járatott, és mára már szinte minden második programra jellemző, „hatalmas, szabadon bejárható, élő-lélegző terület" játékba integrálása már fél siker. De vajon milyen legyen a játékmenet? Mi az, ami még nagyon sikeres manapság? Az online RPG-k, online játékok? Mi lenne, ha mindezt összeötvöznénk? Miután ezek a szavak elhangzottak, az Atari pénzügyi vezetői valószínűleg elkezdték dörzsölni a tenyerüket, és elkezdték kiszámolni, hogy vajon mennyi bónuszt vihetnek haza karácsonykor. Mi, játékosok elbizonytalanodtunk, főleg a tavalyi E3 során látottak miatt. A képeken annyira szuperül kinéző játék futás közben nem volt igazán lehengerlő, és a játékmenet egyedisége sem tudott igazán kibontakozni. Szerencsére az egy évvel ezelőtti rossz emlékeket gyorsan elfeledtük, amikor sikerült jó pár órát eltöltenünk a program Xbox 360-as verziójával Lyonban, az Atari főhadiszállásán.

A bemutató kedvéért a fejlesztők összelőttek négy a helyszínen-, és négy, a város különböző pontjain elhelyezett Xbox 360-at, hogy megtapasztalhassuk, milyen is lesz a program végleges változata, milyen élmény vár a játékosokra. A játék kezdetén rendelkezésre álló minimális pénzből kell vásárolnunk egy alap járgányt, hogy ne gyalog kelljen bejárnunk a csodás Oahu-t, amely Hawaii egyik szigete, és amelyik teljes egészében, életnagyságban bekerült a játékba. Kapunk egy házat, ez lesz a központunk, innen indulhatunk a portyázásainkra, és itt állít-



ANNYIRA MENŐ VAGYOK A KOCSIMBAN, HOGY MINDEN EGYES REZDÜLÉSEMET RÖGZÍTIK A RAJONGÓIM...

SZEGÉNY MOTOROS JÓ MAGY TÁBLÁT KELL CIPELJEN A HÁTÁN...

DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

hatjuk össze a játék kezdetén, egy majdnem RPG szintű karakter generálás során sofőrünk kinézetét. Nem mindegy, hogy az általunk összeállított sofőr (hölgy, vagy férfi) hogy néz ki, a bámulatos részletgazdagságnak köszönhetően elég sokat látni fogjuk őt a kocsiban ülve.

mindig a kihívó szabja meg a verseny útvonalát, és a szabályokat. Az útvonalakat amúgy csakis az utak mentén szabhatjuk meg, de a checkpoint-okat be tudjuk állítani úgy, hogy aztán verseny közben érdemes legyen levágni az utat, és az erdőkön, rekettyéseken keresztül kelljen átkocsija is. A megszerzett pénzzel betérhetünk a szigeten található autószalonok egyikébe, és ha elég vastag a bukszánk, megvehetjük akár a világ legbrutálisabb álomautóit is, például olyan gyártóktól, mint a Lamborghini, az Aston Martin, a Mercedes, az Audi, a Lotus, a Dodge, a

... NEM MEGMONDTAM, ITT IS EGY KÉP RÓLAM, ÉS DÖGÖS JÁRGÁNYOMRÓL

Ha ezzel megvagyunk, akkor indulhat a száguldozás. Ha egyedül játszunk – ami, a multiplayer lehetőségekhez, élvezethez képest tényleg nem az igazi –, akkor elindulhatunk körbecsatangolni a szigetet, és ha találkozunk gép által vezérelt járgányokkal, akkor ki kell hívnunk őket egy-egy rövidebb, és egyszerűbb versenyre, vagy éppenséggel egy-egy meglehetősen nagy területet magába foglaló, számtalan checkpoint-tal tarkított küzdelemre. Miután kihívjuk ellenfelünket, megjelenik a sziget térképe, amelynek segítségével, és persze egy igen egyszerű útvonal szerkesztő eszköz használatával mi magunk szabhatjuk meg a verseny kiinduló pontját, a célt, és, ha úgy tartja a kedvünk, akkor checkpoint-okat is. Emellett a versenyek összeállításánál rengeteg részletre kitérhetünk, ehhez több mint 50 különféle szabályt, és egyéb beállítást vehetünk igénybe majd. Ez mind igaz arra az esetre is, ha más játékosokkal együtt játszunk, a lényeg, hogy

ASTON MARTIN FELHOZATAL

Az évek során a gyár modelljei belopták magukat a négykerekűekért rajongók szívébe, és emellett, főleg a bemutatkozásáról (a nevem Bond, James Bond), és hóbortos italozási szokásairól megismert kémnek köszönhetően az Aston Martin a pop-kultúra egyik ikonjává is vált. Nem véletlen hát, hogy jó néhány modell bekerült a játékba is, nézzük gyorsan a legfontosabbakat.

Aston Martin DB4 GT Zagato

A játékban nem csupán modern autócsodák, de egy-két matuzsálem volánja mögé is bepattanhatunk. A DB4 GT

az egyik a klasszikusok közül. Az autót 1960-ban mutatták be a London Auto Show alkalmával, a különlegessége a speciális könnyű alváz volt, amelyet az olasz Zagato gyárban készítettek. A szintén Zagato készítésű motor 314 lóerős, 6.1 másodperc alatt gyorsítja az autót 100 km/h sebességre. Végsebesség: 250 km/h. Az autó komoly sportkarriert is maga mögött tudhat, olyan versenyzők, mint Roy Salvadori, és Jim Clarke is egy-egy Zagato volánja mögött vált legendás sofőrré.

Aston Martin DB9 Coupe és DB9 Volante

2003-ban, a Frankfurt Motor Show során robbant be a köztudatba a DB9, mely nem csupán egy új modellként, de az Aston Martin új irányvonalának első képviselőjeként volt jelen. A járgányba egy 450 lóerős motort gyömöszöltek, amely 4.7 másodperc alatt gyorsítja százra, és amely 300 kilométeres végsebességet garantál. Az új modell két változatban érkezik, ezek a Coupe és a Volante.

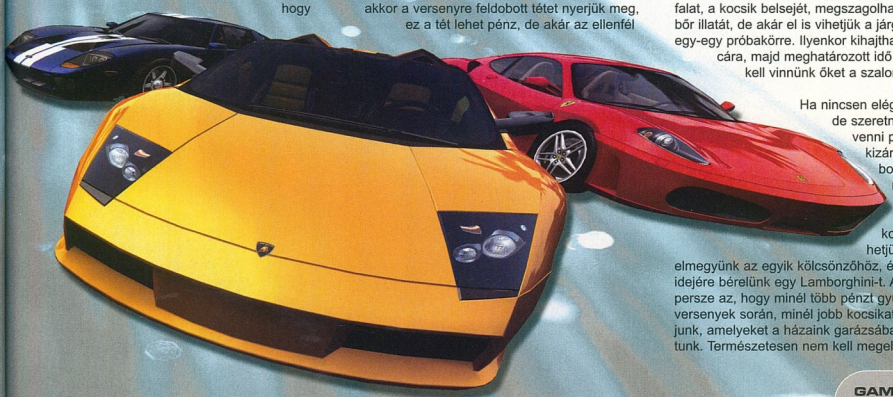
Aston Martin V8 Vantage

A modellt 2005-ben, a Genfi Motor Show során mutatták be. A különlegessége, hogy V8-as motorral szerelték fel, amely 380 lóerővel repíti ezt az autó különlegességet. 4.9 másodperc alatt gyorsul fel százra, a végsebessége 280 km/h.

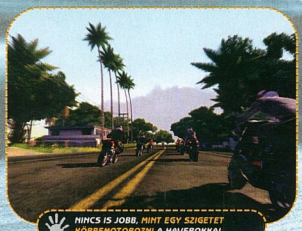
Aston Martin Vanquish S

A V12-es motorral felszerelt Vanquish S technológiai és tervezési szempontból is a XXI. század legkiemelkedőbb alkotásai közé tartozik. Gyorsan híressé vált, miután a Die Another Day című James Bond film egyik főszereplőjeként megismerte a világ. A valaha készült leggyorsabb Aston Martin modell, a motorja 520 lóerős, 4.6 másodperc alatt gyorsul százra, végsebessége 320 km/h.

haladni, ha nyerni szeretnénk. Ha a gép ellen játszunk, akkor a győzelem esetén megadott pénzmennyiséget kapunk, ha játékosok ellen, akkor a versenyre feldobott tétet nyerjük meg, ez a tét lehet pénz, de akár az ellenfél Pagani, a TVR, vagy a Jaguar. A szalonba betérve körüljárhatjuk, megcsodálhatjuk az autócsodákat, beülhetünk, megnézhetjük a műszerfalat, a kocsik belsejét, megszagolhatjuk a friss bőr illatát, de akár el is vihetjük a járgányokat egy-egy próbakörre. Ilyenkor kihajthatunk az utcára, majd meghatározott idő után vissza kell vinnünk őket a szalonba.



Ha nincsen elég pénzünk, de szeretnénk részt venni például egy kizárólag Lamborghiniknek meghirdetett versenyen, akkor megtehetjük azt, hogy elmegyünk az egyik kölcsönzőhöz, és a verseny idejére bérelünk egy Lamborghini-t. A lényeg persze az, hogy minél több pénzt gyűjtsünk a versenyek során, minél jobb kocsikat vásároljunk, amelyeket a házaink garázsában tárolhatunk. Természetesen nem kell megelégednünk



az autócsodák gyári változataival, ha szeretnénk, hogy spéci járgányunk legyen, csupán be kell térnünk valamelyik tuning műhelybe, és már kezdhetjük is a kocsink személyre szabását, tuningolását. Bár gyakorlati haszna nincsen, de betérhetünk az autómosókba is. „- Ha nincsen gyakorlati haszna, akkor miért kellene a mosóba

LAMBORGHINI FELHOZATAL

A cég nem éppen az olcsó, hétköznapi emberek által is elérhető modelljeiről ismert. Ezek az autók mindenesetre nem csak árukról, de az általuk elérhető borzasztó sebességről is híresek. Éppen ezért nagy öröm, amikor egy-egy Lamborghini járgány bekerül valamelyik játékba, és így legalább virtuálisan ki lehet próbálni, mire képesek ezek a bestiák. A Test Drive: Unlimited fejlesztőinek sikerült jó néhány modell játékbeli mását megalkotniuk, nézzünk ezek közül néhányat.

Gallardo Coupe
A Gallardo gyártását 2004-ben kezdték meg, az azóta eltelt időben 3000 darab készült el belőle. Ezzel a Gallardo csúcsot állított fel, ugyanis semelyik modellből sem készítettek eddig ilyen „sokat". Ezt a szépséget egy 500 lóerős V-10-es motor hajtja meg, aminek köszönhetően 310 km/h végsebességre képes, 0-ról 100-ra 4.2 másodperc alatt tud felgyorsulni.

Gallardo Roadster
A Gallardo Roadster változata, amely egyben a Gallardo Coupe drágább, ültetett kistestvére. A motorja 520 lóerős, ennek köszönhetően a végsebessége 315 km/h. Gyorsulásban minimálisan gyengébb a Coupe változatnál, 4.3 másodperc alatt tudja „csak" elérni a 100 km/h-t.

Gallardo SE
A Gallardo SE (azaz Special Edition) változatát 2005-ben kezdték el gyártani. Az öregecskének számító egy éves alapmodellt enyhén átdolgozták, így még ütősebben néz ki, és még bivalyabb is. A végsebessége 320 km/h, és 4 másodperc alatt tudja elérni a 100 km/h-t. Ezt a változatot nem is a „nagyközönségnek" szánják, csupán 250 darabot gyártanak majd belőle.

Miura P400SV
Az utolsó, és egyben leghíresebb Miuras, amely elődeihez képest még durvább, 385 lóerős motort kapott. Ennek köszönhetően 290 km/h a végsebessége, 5.5 másodperc alatt gyorsul fel százra. Ebből a legendás járgányból mindössze 150 darabot gyártottak.

Murciélago Coupe és Murciélago Roadster
A Murciélago a Diablo sikerét, hírnevét hivatott tovább vinni, és persze fokozni, amennyire csak lehetséges ez. Egy igen durva V-12-es motort pakoltak bele, amely 580 lóerős, végsebessége 330 km/h, százra röpke 3.8 másodperc alatt képes felgyorsítani. Két változatban gyártják, ezek a Coupe és a Roadster, mely utóbbi nyitható tetejű, hogy ha kedvünk úgy tartja, a kis hajunkat 330-nál is cirógatni tudja a menetszél.

mennünk? – kérdeztem a játékot bemutató fejlesztőtől. – Mert ott dögös csajok ápolják le a... kocsit J". Ahogy felfelé haladunk a ranglétrán, és egyre jobb járgányokkal tudunk részt venni a versenyekben, annál nagyobb terület nyílik meg a szigetből. A sziget északi csücskében például csakis a legmenőbbek juthatnak el. Ha online játszunk, akkor speciális szűrőkkel beállíthatjuk, hogy kikkel szeretnénk egy session-ben együtt versenyezni, tehát például egy szempillantás alatt megszabhatjuk, hogy csakis velünk egy osztályú autó sofőrjeivel, vagy éppen csakis a haverjainkkal szeretnénk játszani. Csatlakozhatunk majd különféle klubokhoz is, hogy ezután kedvünkre barátkozzunk, beszélgessünk a többi taggal, illetve megindulhat a különféle kiegészítők, és egyéb cuccok csereberéje is. Ráadásul részt vehetünk majd a klubtagok részére szervezett rendezvényeken, versenysorozatokon is.

A Microsoft engedélyezte, hogy a fejlesztők saját kiegészítéseket írjanak az Xbox Live! szolgáltatáshoz, ennek köszönhetően tényleg maximálisan személyre lehet szabni a többjátékos mókát, ráadásul még számtalan extrát is be tudtak így passzírozni a játékba, például az autónkba ülve élő internetes rádiókat hallgathatunk majd, ha úgy tartja a kedvünk. A PC-s változat a játékmenetet tekintve teljesen meg fog egyezni az Xbox 360 verzióval, persze annyi különbséggel, hogy a játéko-

MOOR

A furcsa, és egyben vicces rövidítés a Massively Online Open Racing kategória elnevezést takarja. Az elmúlt években nagyon megerősödött az online játékpiac, már abakuszszal is csak igen nehezen tudnánk összeszámolni, hány MMORPG világhoz csatlakozhatunk éppen. Az első MMO játékok kiadása, és sikere után a kiadók kapkodni kezdtek, mindenki szeretett volna minél nagyobb szeletet hasítani a piacból, és érdekes mód ez legkevésbé a világ legnagyobb kiadójának, az EA-nak sikerült. Ez nagy részben a 2001-ben megjelent Motor City Online című játéknak köszönhető, amely a Need for Speed széria csakis online játszható változata volt. A játék gyorsan megbukott, köszönhetően leginkább az egyensúly hiányának, ugyanis leginkább a játékhoz elsőként, de legalábbis korán csatlakozó játékosok tudtak nyerni a versenyek során, a később csatlakozóknak már esélye sem volt, hogy régebbi játékosokkal egy szintre fejleszthessék képességeiket, illetve járgányaikat. Manapság egyedül a Live for Speed című játék kínál a versenyzés megszállottainak online multiplayer örömöket, éppen ezért úgy tűnik, egy jól átgondolt, az MCO hibáiból tanuló játéknak komoly esélye van a sikerre.

akkor ránthatjuk rá a kormányt, amikor a legmagasabb ívű röppályára tudjuk kényszeríteni. A játékban ugyanis hatalmasakat tudunk repülni, és borulni, és ezeket a baleseteket belső nézetben is élvezhetjük kedvünkre. A Gran Turismo photo mode-jához hasonlóan ebben a játékban is kimerevíthetjük a képet akármikor, és a legmegfelelőbb szög kiválasztása után eltárolhatjuk a nekünk legjobban tetsző fényképeket.

A teszt kezdetén egy kicsit zavaró volt a túlzottan hangsúlyosnak tűnő motion-blur effekt – vagyis az, ahogy a táj a gyorsabb sebességnél elmosódik –, de pár perc játék után már inkább élvezetessé vált, ahogy a gázra taposva a bokrok, fák körvonalai megnyúltak, elmosódtak, ezzel még tovább növelve az amúgy is nagyon kellemes sebesség érzetet. Sajnos a tesztelhető változatban még nem volt beépítve minden olyan extra feature, ami a vezetés élményét tovább fokozhatja, így nem tudtam kipróbálni az elektromos ablakemelőt, vagy az ablaktörlőt, pedig nagyon kíváncsi lettem volna, hogy az ablak lenyitása-feltekerése, és egy kiadós nyári zápor milyen hatással van a kocsi menettulajdonságaira, illetve arra, hogyan oldják meg a fejlesztők a dinamikus napszak, és időjárás változást.

sok nem az Xbox Live! segítségével csatlakozhatnak majd az online küzdelemhez.

A játék grafikája valóban döbbenetes, az amúgy igen csak szemet gyönyörködtető, csillogó-villogó autócsodák végre nem ütnek el a környezettől, mint ahogy azt elég sok játékban tapasztaltuk. Hatalmas öröm, hogy van műszerfal nézet, ezt nagyon hiányoltuk a manapság megjelenő játékokból. Amellett, hogy az egyik gombot lenyomva hátra tudunk nézni, száguldás közben a jobb analóg karral kedvünkre tudunk nézelődni a vezetőülésből. Láthatjuk például, ha a minket előzni kívánó kocsi mellénk ér, és pontosan

Ha eddig nem vált volna egyértelművé, gyorsan leszögezném, hogy a Test Drive Unlimited teljesen lenyűgözött a teszt során. A látottak alapján elmondhatom, szinte tökéletes program készül az Eden Studios falain belül, és valami szörnyű átok kell megfoganjon, hogy a fejlesztők valamit mégis elhibázzanak. Remélhetőleg ez nem következik be, és a Test Drive névhez illő, kultikus program jelenik meg valamikor ősszel.

Uniq

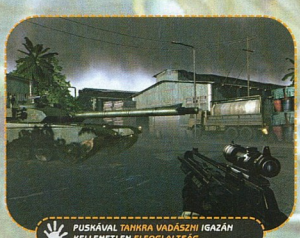
KONZOL DOKTOR
1042 Bp., Virág u. 33/b • Tel.: 222-0478; 06 20 20-55-149
E-mail: info@konzol-doktor.hu • www.konzol-doktor.hu
Nyitva tartás: hétfőtől-péntekig 9-17 óráig
Játék konzolok, tartozékaik értékesítése és szervizelése!
XBOX 360 Premium 95.950,-
XBOX 360 Core 75.950,-
AKCIÓ! új PS2 vagy új XBOX vásárlása esetén 1 db ajándék játék választható a készlet erejéig!
XBOX S kontroller 7.950,-
PS2 Dualshock joy 4.950,-
XBOX konzol 36.950,-
PStwo konzol 36.950,-
PS2 memokártya 4.950,-
Megrendeléseket postai úton is teljesítünk. Új készülék vásárlása esetén a régit napi áron beszámítjuk. Keresd napi akcionkat! A feltüntetett árak a készlet erejéig érvényesek és a 20%-os ÁFA-t tartalmazzák.

DVD KAPCSOLAT:
DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP
PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

Az Electronic Arts elérkezettnek látta az időt, és fellebbentette a fátylat új akciócímeinek kiadási terveiről, némi háttérinformációval is ellátva a friss hírekre éhes játékosokat. A patinás múltú kiadó nem kevesebb, mint három First Person Shooter alkalmazást szeretne kiadni előre láthatólag még 2006. év végéig. Mi is konkrétan a három új fps cím? Milyen tervezési újdonságokkal és ötletekkel kívánják a fejlesztők az új játékok eladhatóságát garantálni? Nos, a válaszok elolvashatják a következő két oldalon.

Címek

Az Electronic Arts három bejelentett akciócíme a következő; Battlefield 2142, Crysis, és Medal of Honor: Airborne. A három First Person Shooter közül kettő egy-egy jól bejáratott széria folytatása, a Battlefield 2142 sorban a 7. a Medal Of Honor: Airborne pedig a 8. rész lesz, amennyiben összplatformos szinten és kiegészítőkkel együtt számolunk. A Medal of Honor és a Battlefield PC-s gyökerei, egyaránt 2002-ig nyúlnak vissza; a MoH februárban a Bf szeptemberben jelent meg 4 évvel ezelőtt elsőként. Konzolos kiadásokban a MoH múltja gazdagabb. Az első MoH még 1999-ben került kiadásra PS-re, melyet mind PS2-re mind Xbox-ra több rész is követett, ezzel szemben a Bf csak 2005-ben debütált e játékplatformokon. A triumvirátusból több tekintetben „kilóg" a Crysis, mely akciójáték egy teljesen új alkalmazás lesz, ami azonban nem jelent egyben minden előzmény nélküliséget, ugyan is a Crysis fejlesztői nem mások, mint a Far Cry alkotói.



PUSKÁVAL TANKRA VADÁSZNI IGAZÁN KELLEMETLEN ELFOGLALTSÁG...

Fejlesztők

A két folytatásos fps esetén az EA nem változtatott a korábban már bevált recepten; mindkét új részért az előző címeket készítő fejlesztők lesznek felelősek ezúttal is; így a Battlefield 2142 alkotói a Digital Illusions, a Medal of Honor: Airborne-é pedig az EA Games fejlesztői. A Crysis kódolását a Crytek szakemberei végzik, akik egy pillanatig sem kívánnak kételyt támasztani új megbízásukat illetően; kijelentésük szerint a Crysis, a többszörös díjnyertes Far Cry hagyományaira fog épülni.

Platformok

A három akciójáték közül az EA tájékoztatása szerint mind a Battlefield 2142 mind a Crysis kizárólag PC-re készül, mely felületre, az elmúlt év végi hezitálás után az EA Games is áldását adta, így a Medal of Honor: Airborne is optimalizálva lesz számítógépekre. E felvezetésből már bizonyára kikövetkeztettétek: mai tudásunk szerint a konzoltulajdonosoknak csak a MoHA előjegyzése adatik meg, és az se akármilyen gépre. Az Electronic Arts hivatalos sajtóközleménye szerint az új Medal Of Honor kiadásra kerül mindkét (PS3 & Xbox360) nextgen drágaságra, továbbá PlayStation 2-re, azonban Xboxra nem, mely körülmény mindenképpen figyelemreméltó és el(-szomorító)gondolkoztató.

Történetek

A Medal of Honor: Airborne-ban a játékosok által megszemélyesített katona neve Boyd Travers lesz, aki a 82. ejtőernyős hadosztály örvezetőjeként vesz rész a második világháború európai hadszínтereinek csatáiban. A szicíliai szikla hegyek közt, és több németországi hadszíntéren végrehajtandó küldetések minden esetben az ellenséges vonalak mögött/között fog kezdődni – nem is akárhogy, de ezt már bizonyára a címből is kitalháltátok; természetesen egy ejtőernyős ugrással.

A Battlefield 2142 története a nem túl távoli jövőbe fogja elvezetni a játékosokat, amikor a Földön beköszöntött a legújabb kori jégkorszak. A játékban két szuperhatalom, az Európai Unió és a Pánázsiai Koalíció küzd majd egymással, a még nem a jéguralta területekért. Az életben maradásért vívott harcokban eddig még soha nem látott, jövőbeli csúcstechnológiával kifejlesztett fegyvereket és járműveket használhatunk majd.

A Crysis kerettörténete szerint 2019-ben egy meteorit csapódik be Észak-Koreában. Az Egyesült Államok stratégáinak kíváncsiságát felkelti az esemény, így a helyszínre vezénylik a Delta Force különítményeseit, hogy vizsgálják meg a helyszínt, és a látottakról számoljanak be a Pentagonnak. A kommandósoknak az ellenséges, koreai katonáktól hemzsegő területen nem kis meglepetés éri; a meteorit csak álca; belsejében egy hatalmas idegen űrhajó rejtőzik.

Az ismeretlen hajó ráadásul nemsokára megkezdi működését; generátoraival elkezdi megfagyasztani környezetét, ami hamarosan nemcsak

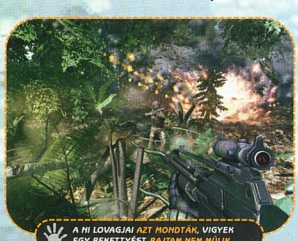
MEGMONDTÁK, PATTANJUNK KI, ÉS LÓJUNK ÉSZ NÉLKÜL. ÍGY LETT.

BATTLEFIELD 2. KIEGÉSZÍTŐK CSAK AZ INTERNETRŐL

Az Electronic Arts látva a Valve Steam rendszerének sikerét, gondolt egy nagyot és a riválishoz hasonlóan kizárólag on-line értékesítésbe fogott. Az EA a Battlefield 2-höz mindjárt két kiegészítőt is elkészítettett, melyek közül a Battlefield 2: Euro Force már letölthető, a Battlefield 2: Armored Fury pedig előre láthatólag lapunk megjelenésével egy időben kerül terjesztésre. A két Bf 2. kiegészítő közös vonása, hogy futtatásukhoz szükséges az alapjáték megléte, továbbá hogy mindkét drágaság 9,99 Euro ellenében tölthető le a www.-downloader.ea.com címről. Az Euro Force kiegészítő csomaggal az Európai Hadsereg került be a Battlefield 2 csapatainak sorába hét új fegyverrel és négy új járművel kiegészítve a Bf 2. eszközarzenálját, továbbá a kiegészítő 3 teljes új harcteret is tartalmaz. Az Armored Fury három új térképet fog tartogatni a játékosoknak amerikai helyszínekkel, ahol az USA csapatai a kínai és közel-keleti erőkkel szemben védelmezhetik majd meg területeiket. A kiegészítő két új járműve a rakéták kilövésére és bombakioldásra egyaránt alkalmas támadó Jet és a rendkívül gyors és fordulékony felderítő helikopter lesz.

a szigeten, hanem az egész világon is érezhető lehűlést eredményez, ráadásul előbújnak a hajó gonosz utasai is: a Föld elleni idegen invázó ezzel kezdetét veszi. A játékosok a Delta Force osztag tagjaként kapcsolódhatnak be a Crysis történetébe. Katonaként a játékban fel kell derítenünk a becsapódás helyszínét, harcba kell

szállnunk az űrből jött jövevényekkel és a koreai hadsereggel egyaránt, miközben bejárjuk a szigetet borító dzsungelt, és a megfagyott területeket.
A három sztori közül a legkevésbé bevállalós minden kétséget kizáróan a MoHA-é. Ti nem unjátok már egy kicsit a WWII történeteket? A másik két alkalmazás a múlt helyett előre



tekint; Battlefield 2142 és a Crysis egyaránt a nem túl távoli jövőbe helyezi a keretet, a Bf e tekintetben (+136 év) merészebb is. A Crysis alkotók ötletessége számomra egy kicsit visszás, a Far Cry-os kellék-tár alkalmazása határozottan szembeötlő. (Újra sziget a helyszín, ráadásul a szereplők is hasonlóak; az újkori kalózoknak a koreai katonaság, a mutánsoknak pedig az idegen lények a megfelelői a Crysis-ben.)

Újítások

A MoHA minden kétséget kizáró legnagyobb újítása a teljesen szabad, játékos által vezérelt ejtőernyőzés lesz. A készítők az Airborne-ban lehetővé fogják tenni számunkra, hogy magunk válasszuk ki, hogy hol érünk földet. Az új opcióval bizonyára nagymértékben nőni fog a játék újrajátszhatósága, hisz a teljesen szabadon bejárható térképek különböző pontjairól indított offenzíva egészen eltérő stratégiát fog igényelni. Az EA Games rengeteg testre szabható korhű fegyvert és több, speciális képességgel rendelkező járművet is ígér, a részletekről azonban még nem kívánnak nyilatkozni. A MoHA egy új, nextgen-re fejlesztett grafikával fog elkápráztatni bennünket, melyet az utolsó porcikáig megújított többjátékos kód tesz majd teljessé.
A Crysis az egyetlen olyan cím a három EA fps közül, melyről már némi mozgókép is napvilágot látott. A fejlesztők a játékban a CryENGINE 2 grafikai motort fogják használni, melynek képességei, a kiadott bemutató alapján igen meggyőzőek. A Crytek új címében egy teljesen újszerű fps játékmenettel, izgalmas, és minden eddiginél reálisabb különleges páncélzattal és speciális fegyverekkel vívott küzdelmet ígér, ami, valljuk meg, több mint elég a sikerhez.
A Battlefield széria igazi erőssége a kiforrott multiplayer kód. Az új játékhoz a Digital Illusions újraírt többjátékos támogatást ígér: a jövő „első számú multi FPS-ét" egyszerre akár 64-en tudják majd játszani hálózatba kötve. A Bf 2-ből ismert módon a folytatásban is lesz lehetőség a játszott karakter fejlesztésére; a ranglétrán való előrehaladással újabb és újabb képességeket és fegyvereket kaphatunk majd. 2142 fegyvereit és hadi gépezeteit egyelőre titokzatos homály fedi, annyi azonban már kiszivárgott, az új Bf-ben komoly szerepet fognak kapni a mech-robotok, ez nem lesz semmi!

Megjelenések

A Battlefield 2142 és a Medal Of Honor: Airborne megjelenését a kiadó még 2006. év végén tervezi, a MoHA előre láthatólag a novemberben megjelenő PlayStation 3 egyik startcíme lesz. A Crysis premierje 2007. első negyedév, ami mögött két üzleti stratégiai ok is rejtőzik; egyrészt a tavaszi hónapokban „hagyományosan" kevesebb az új cím, így az alkalmazás nem fog beleveszni a karácsonyi játékdömping forgatagába, másrészt a Crysis lesz az egyik első játék, ami képes lesz kihasználni az MS Vista-ban rejlő képességeket (DirectX10; 4 magos CPU támogatás).

Rangsor

A három új Electronic Arts akciójátékról eddig nyilvánosságra került információ alapján min-

denképp a Battlefield 2142-nek szavazok első körben bizalmat, ha DI valami komoly hibát nem követ el a fejlesztésben a játék biztos befutó lesz. A Crytek Crysis-ét az új grafikus engine önmagában képes lesz eladni, nagy esély van rá, hogy az alkalmazás legyen 2007-ben az új videokártya-izzasztó etalon tesztprogram, a címnek kijár a képzeletbeli második helyezés. Az eddigiekből következik; nálam az EA fps triumvirátus harmadik tagja, a Medal of Honor: Airborne a harmadik. Az Airborne-t mégsem féltem, hisz a MoH cím alatt eddig megjelent részek több mint 23 millió példányszámban találtak gazdára, így az EA Games WWII-es fps-énék komoly és hűséges vásárlóközönsége volt, van és lesz.

C5

ON-LINE STATISZTIKÁK

A GameSpy használóiról készített on-line statisztika tanúsága szerint jelenleg a 3. legnépszerűbb multiplayer játék a Battlefield 2, melyet egy mértékadó, péntek koradélutáni mintavétel szerint több mint 20.000-en játszanak (7034 szerveren). A Medal Of Honor: Allied Assault (12.) és kiegészítője a Spearhead (14.) szerverei ennél lényegesen szerénybb kihasználtságúak, ami nem is csoda, ha figyelembe vesszük, bizony a kiadásuk óta eltelt évek nem tüntek el nyomtalanul (a MoHAA 2002. február, a MoHAAS 2002 december, míg a Bf 2. 2005. június óta játszható az interneten.).

Helyezés	Játék	Szerverek (db)	Játékosok (fő)
1.	Half-life	31716	69628
2.	Half-Life 2.	24064	55236
3.	Battlefield 2.	7034	20735
12.	Medal of Honor: Alied Assault	1981	2164
14.	Medal of Honor: Alied Assault Spearhead	1299	1621
16.	Battlefield 1942	847	1331
17.	Battlefield Modern Combat	166	1257
27.	Battlefield: Vietnam	239	397
	Összes HL	55780	124864
	Összes Bf	8286	23720
	Összes MoH	3280	3785

Forrás: www.gamespy.com 2006. április 7. (péntek) 16.00 óra

■ 500-AS TÉMA - STARCRAFT TÁRSAS

A Blizzard is addig úti a vasat, amíg meleg: az idén megjelent hivatalos World of Warcraft táblás stratégiai társasjáték (fenomenális!) után már megkezdték a Starcraft: The Board Game előmunkálatait is, így rövidesen a Protoss-Zerg-Terran szimpati-

zánsok lecserélhetik a már megszokott Activity, vagy Monopoly partikat szombat este. A dolog negatívumja, hogy a meglehetősen borsos ár mellé valószínűleg az asszonypajtások egy estés lepasszolása is hozzájárul majd, ugyanis az imént említett két alkotás nem éppen a női stratégáknak kitalált társasjáték lesz. Bővebb infó: http://www.fantasyflightgames.com/worldofwarcraft.html

■ KING OF FIGHTERS 2006
■ SNK PLAYMORE / SNK PLAYMORE
■ 2006. III. NEGYEDÉV

Most mondjak olyan banalitást, hogy „repül az idő"? De mit lehet mondani akkor, amikor az ember ráébred, hogy a világ egyik legnépszerűbb verekedős videojáték-szériája idén ünnepli tizenkettedik születésnapját? Bizony, a „The King of

Fighters '94" volt az első fecske, a ma már talán csak Bear és Stinger által ismert Neo Geo rendszerre. Sajnos, miután a Capcom megvette a céget, és átforgatta a játékot 3D-be, a játék kicsit vesztett varázsából. Az új felvonás korábban Maximum Impact 2 néven futott, és az első pluszdimenziós felvonás fő karaktereit hozza vissza, de itt lesz Billy Kane, a KOF első fegyverese, a veterán Kula Diamond, és persze bemutatkozik pár új harcos is. Két új rendszer is lesz: a Counterstrike alkalmazója átveszi az ellenfél támadását, és defenzívából offenzívába csap át, míg a Super Cancel egy szupermozdulatot elvet egy „szuper speciális mozdulat" kedvéért. Meglátjuk, sikerül-e visszahozni a régi hangulatot, hiszen a következő rész már PS3-ra fog kijönni. Mindenesetre például a teamcsatákat szívesen viszontlátnánk, hiszen ez volt a KOF egyik nagy vonzereje, ám erről még nem szól a fáma.

■ 500-AS TÉMA - PIMP MY DREAMCAST

Mivel ebben a hónapban szerencsés módon újra élhetünk a SEGA Dreamcast-os hóbortjainknak, meg sem lepődtünk azon, hogy Ázsiában és a felkelő nap országában a SEGA valóságos hadjáratot szervezett a még működésben levő DC játékkonzolok felvásárlásáért. A lestrapált, elnyűtt és elhasználódott gépeket szó szerint darabokra szedik és a külön erre kialakított speciális szervizekben újra cserélik a lestrapált alkatrészeket (Refurbished, Universal Modified Version). Így történhet meg az, hogy a SEGA szomorú hattyúdalt megélt, ám annál sikeresebb és népszerűbb konzolja ismételten önnön fényében csilloghat – a szervizekből és összeszerelő műhelyekből kikerült darabok a megszólalásig tökéletesnek mondhatók: újracsomagoltak, felújítottak és csak a lelkes DC vadászokra várnak (akadnak közöttük még Under Defeat és Radirgy-vel csomagolt exkluzív pakkok is). Ha szeretnél Dreamcast konzolt vásárolni, most még megteheted japán importból – néhány hónap múlva már úgysem lesz rá lehetőséged. Tipp: http://www.play-asia.net és http://www.liksang.com.

■ PARAWORLD
■ SEK / KOCH MEDIA
■ 2006. AUGUSZTUS 25.

Picit azért már türelmetlenek vagyunk. Tavaly február óta mindig bedobjuk a köztudatba a németek újszerűnek és látványosnak ígérkező RTS-címét, melyben felnyergelt dinoszauruszok és páncélos mamutok

hátán csaphatunk össze a történelem előtti időkben sivatagban, dzsungelben, vulkánok között és jégtakarón, szólóban és multiban, hősökkel, gyűjthető relikviákkal, az Army Controller nevű rendszer támogatásával, mely lehetővé teszi, hogy a szituációnak megfelelő módon alakítsuk át hadseregünket, kidolgozva így az optimális stratégiát. Tavaly júniusban a fiuk még fél

évet kértek a kiegyensúlyozásra. Most február végén a fiúk újabb fél évet kértek a tökéletes balanszra, plusz – dobpergés! – a többjátékos üzemmód intenzív tesztelésére. Azért ne legyünk türelmetlenek (stílszerűen: ne parázzunk, haha), hiszen ugye a Blizzard is mindig erre hivatkozva húzta az időt. Persze amit aztán kiadtak a kezükből, kultusszá vált. Hát, fel van adva a lecke germán barátainknak...

■ BAD DAY L.A.
■ ENLIGHT SOFTWARE / ENLIGHT
■ 2006. JÚLIUS 25.

Egy hős, aki szögbelövő pisztollyal és kutyapiszokkal védi a várost, és olyan csapatot szervez maga mellé, mint egy, az ellenfeleket lehányó kissrác, egy gereblyével és láncfűrésszel hadakozó kertész, egy szőke csaj, aki logikátlanságával összekavarja az ellenfeleket, vagy épp az Őrmester, aki George Bush idézetekkel teszi harcképtelenné őket, mindez valami iszonyúan ocsmány látványvilágban, amit nem lehet komolyan venni, nemhogy értékelni. Rémálom? Igen! Ez a polgárpukkasztó American McGee új játéka, melyben egy hajléktalant kell terelgetnünk, akinek szeme láttára válik egy vegyianyag-baleset hatására a város fele zombivá, aztán egymás után jönnek a katasztrófák: földrengés, meteorzápor, mi pedig élőholtat ölünk, beteget szállítunk kórházba, harcolunk a különféle boss-okkal. Mindezt annak érdekében, hogy a város védelmi szintje ne emelkedjen olyan magasra, hogy a kormány beavatkozására legyen szükség, mert az lenne az igazi katasztrófa. Jézusom...

VÁRÓTEREM

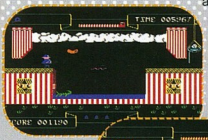
Kedvenc orosz harci farkasunk, az Akella kiadó két címet is várólistára tett. Azt már elég jól kitaláltuk, hogy a Primal által hegesztett Mechwarrior-féle, „kívülről nézem rettentő robotomat és lövök mindenkit" **Heavy Duty** késik, hiszen 2005 végére volt ígérve, az új dátum 2006. 4. negyedéve. A másik cím a **Dead Mountaineer's Hotel,** melyről szintén írtunk már, ez a Sztrugackij-testvérek „Fogadó a Halott Alpinistához" című novelláján alapuló kalandjáték; eddig 2006 3. negyedéve volt a kiadási dátum, ezt 2006-ra finomították, mely bármit jelenthet, de leginkább a karácsonyi csengők csilingelése hallik ki belőle.

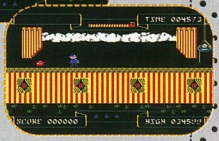
Késik a sokak által várt új bűnbeesés is, a **Sin Episodes: Emergence** ugyanis valamikor május magasságában érkezik, meglepő, vagy talán kevésbé meglepő módon a Half-Life 2: Episode 1 idejében. A fejlesztő Ritual meófőnöke azt mondta, hogy ez „jót tesz a játéknak, a játékosoknak, és nekünk", ám bővebbet nem mondhatott. A találgatások szerint a Valve, mely ezt a címet is a Stream rendszerén keresztül terjeszti a HL2-vel együtt, vindikálta magának a jogot, hogy akkor nyissa meg a szelepeket, amikor ő akarja (vagy inkább: amikor neki jó), így a Ritual semmit nem tehet. No meg mi sem...

Sajnos úgy tűnik, kicsit várnunk kell arra is, míg beülhetünk egy Ferrari volánja mögé, legalábbis PC-n. A SEGA bejelentette, hogy a Sumo Digital által fejlesztett **OutRun 2006: Coast 2 Coast** a terveknek megfelelően március/április magasságában megjelent PS2, Xbox, PSP rendszerekre. Amikor felteltették nekik a kérdést, hogy oké, de mi van a PC-s verzióval, a válasz sommás volt: „figyeljétek a híreket, hamarosan megtudjátok". Köszi szépen; amúgy ez az álmoskönyvek szerint nem sok jót szokott jelenteni.

500-AS TÉMA - 8 BIT - PUNCHY

David Whittaker nem csak híres zenész volt, hanem játékot is fejlesztett a Commodore időszak kezdetén. Talán egyik legelső, nagyon hamar klasszikussá vált játéka volt a Punchy. A játék igen egyszerű volt, a képernyőkön kellett balról jobbra előrehaladni, miközben persze elkerültük a ránk leselkedő veszedelmeket. Igazából nem volt túl sok variáció, a megfelelő helyről kellett nekirugaszkodni a megfelelő időben és a siker nem maradt el. Persze ez így nagyon egyszerűen hangzik, de valójában az 1983-ban született C64-es alapjáték és a ZX Spectrum / Amstrad CPC konverzió nagyon meg tudta izzasztani az embert. Én a C16-on kerültem vele közelebbi ismeretségbe, és kötöttünk örök barátságot. Ha kipróbálnád a játékot, nosza rajta, a DVD-n találhatsz egy remake-et a programból.





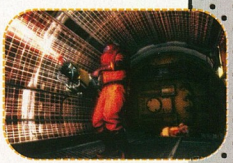
500-AS TÉMA - RAM ÉHES LESZ A WINDOWS VISTA?

A szakmai körökben mértékadónak számító The Inquirer szakemberei gondoltak egy merészet és egy Athlon 4000+-os processzorral, 2 GB memóriával és egy GeForce 7800 GTX-es videokártyával ellátott PC-n megkísérelték futtatni a legújabb Windows Vista operációs rendszer tesztverzióját alatt a Far Cry-t ami, megdöbbenésükre, egy 1,23 gigabájtos fájl generálásával volt csak lehetséges. A tesztelők ezt követően lemérték a Vista alap memória igényét is, ami elérte a 800 MB-ot, sőt, több alapprogram egyidejű futtatása esetén akár a lélektani 1 GB Ram igényt is meghaladta. Tekintettel arra, hogy az MS új operációs rendszere a tervek szerint csak 2007-ben jelenik meg, van még idő optimalizálni a rendszeren, de amennyiben a helyzet nem javul, elképzelhető akár az is, hogy Windows Vista alatt 4 GB Ram megléte lesz szükséges a zavartalan játékhoz.

NÉVVÁLTOZÁS

A lengyel Metropolis új nevet választott a korábban **Diabolique – Licence to Sin** néven futó (PC, X360) külsőnézetes akció-játékának, melyben az ördög titkos ügynökeként kell irtanunk a jót. Az új név **Diabolique – Infernal,** mely valóban frappánsabb. Közben az Ageia azt is közzétette, hogy a varsói csapat megvette a PhysX processzor licencjogát. Látványban tehát nem lesz hiány.

Rövid, de velős: az Irrational Games által fejlesztett **BioShock** (PC, PS3, X360) ezentúl **Bioshock** néven fut. Mivel a stuff erősen hajaz a System Shock 2-re, melyhez egyébként erős köze van a stúdiónak, ám a SyS-franchise az EA kezében van (sőt, állítólag akarnak SyS3-at is), nyilvánvaló, hogy itt jogi kérdések merültek fel, a nagybetűs írásmód jobban utal minden idők egyik legjobb FPS-címére, ezért, hogy ne legyen gond, az IG és a kiadó Take2 elengedte a SHIFT billentyűt. Kis „s", nagy „s", mindegy, nekünk már jól „s"-ne...



SCARFACE: THE WORLD IS YOURS ■ 2006. IX–X. ■ RADICAL / VIVENDI

PC

A tavalyi, zárt ajtós E3 bemutató óta elég nagy csönd volt eme játék körül, mely ugyebár Brian De Palma zseniális és kultikus „Sebhelyesarcú" című filmjének továbbgondolása – Tony Montana túlélte a támadást, és megpróbálja visszaszerezni a hatalmat. A játék erősen a GTA: Vice City hangulatát horrozza, ami azért nem meglepő, hisz ama stuffnak is ez a mozi volt az egyik múzsája. Nos, mint látható, egyrészt kiteljesedett a cím (a „The World Is Yours" a film egyik emblematikus jelmondata), másrészt konkrét dátum is kialakulni látszik (októberre várható az X360, a többi cím szeptemberre). Közben

a Vivendi amatőr előadóknak dalversenyt hirdetett, a győztes szám hallható lesz a játékban, a www.myspace.com/scarfacegame címen meghallgatható az egész korrektre sikerült első helyezett. Egyébként a mechanizmus a San Andreas felé billen, hiszen itt is lesz picit RPG-s beütés: a tisztelet, mint fő „stat", felbérelhető segítők, NPC-k le- vagy rádumálása, pénzért vásárolható fejlesztések, és a többi. A film az egyik kedvencem. A játék? Ősszel meglátjuk.

GOD OF WAR™

- SCE STUDIOS SANTA MONICA
- SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
- MÉG NINCS
- 2007. I. NEGYEDÉV
- HYPE FAKTOR: 2

MIT VÁRHATUNK MINDEN IDŐK LEGJOBB PS2 JÁTÉKÁNAK FOLYTATÁSÁTÓL? REMÉLHETŐLEG TRÓNFOSZTÁST.

Most szépen tegye fel mindenki a kérdést magának: szeretnék-e görög isten lenni? Ha a válasz nem, mit kerestek ezen az oldalon?; ha igen, akkor olvassatok tovább nyugodtan. Amennyiben a reakció „nem, mert már az vagyok", remélem előfizetsz, Zeusz, és sok sikert a terápiához. A God of War annak idején (2005-ben) alaposan felzaklatta a PS2 tulajdonosait, s egybehangzóan a legjobb, erre a platformra megjelent játékká választatott, nem lehet, nem szabad tehát sokáig folytatás nélkül hagyni egy ekkora sikerrel futó terméket.

Az egyetlen furcsaság ott van, hogy a megjelenés jövő év tavaszára várható, ám 2006 novemberében kijön a Sony legújabb nagy dobása, ki ne tudná, a Playstation 3-ról beszélünk. A felvetésre, mely szerint „mé' nem a háromra gyün ki a játék", David Jaffe, a Bennfentes Fejlesztő Antal Imrét idéző (bár kissé kétes) magasságokba emelkedve, s valószínűleg játékosok millióinál félénk erekciót előidézve azt felelte, hogy a PS3 nem nagyon tud megbirkózni a meztelen testek megjelenítésével. Majd miután elcsendesült a hisztérikus rángógörccsel reagáló sajtó, elmondta az igazságot is. A PS2 hatalmas bázisa nem fog azonnal nextgen konzolért rohanni az üzletekbe, és mivel a GoW a második széria nagy sikere volt,

így ezzel a kis figyelmességgel is kedveskednek a tulajdonosoknak.

A GoW által nyújtott fantasztikus játékélmény miatt felfokozott várakozás előzi meg az új epizódot, melynek alcíme Divine Retribution, vagyis isteni büntetés, ami azért elég sokat elárul a várható témáról. Adott a Kratos nevű kedvencünk, aki az első részben elhalálozott, így most már halhatatlanná vált, ő lett a Háború Istene, de valamilyen oknál fogva még mindig nem tud szabadulni gyötrelmeitől. Aki esetleg nem tudná, ez a Kratos egy vérszomjas állat, előbb sújt, aztán közli, hogy téves kapcsolás, a főszereplő mentalitása az első részhez képest nem sokat változott, ugyanolyan dühös a világra, mint volt. Mivel folytatásról van szó, nézzük, mivel bővül a repertoár. Új mozdulatokkal, még több rejtvénnyel, nagyobb főellenségekkel, vérözönnel szembesülhetünk, a készítők elszólásai és az előzetes trailerek alapján elképesztően brutális játékra számíthatunk szétrobbanó testekkel, és főhősünk körüli pályára állt belső szervekkel. Ellenfeleink között megjelenik a félelmetes pokoli kutyus, a cerberus, a három dimenzió varázslatos világától örökre megfosztott küklopsz, de találkozhatunk mitikus griffmadarakkal is.

Magáról a történetről, illetve a konkrét részletekről még nem lehet túl sokat tudni, az azonban biztató, hogy a készítők az első részt tekintik mérvadónak, állításuk szerint a GoW koncepcióját turbózzák fel egy kicsit, csiszolgatnak rajta, és kész is lesz a folytatás.

A néhány kiszivárgott videó szerint brutális élményre számíthatunk, aki tehát odavolt az előzményekért (másképpen: aki kipróbálta), az talán nem fog csalódni ebben sem. Persze messze még 2007., addig bármi történhet…

babbit

DVD KAPCSOLAT:
DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

VÉLEMÉNY

A tavalyi év vitathatatlan PS2-es slágerjátéka a God of War volt. Iszonyatosan brutális, kellően hosszú, gyönyörű, és nem utolsó sorban veszett hangulatos. Már maga a főszereplő sem egy leányregényből lépett elő, kedvtelésből gyilkol, igazi antihős, talán ezért is azonosultak vele olyan könnyen a tisztelt játékosok – tettem ezt jómagam is. A játék egyszerűen letehetetlen volt, köszönhetően a remekül megtervezett pályáknak, a felejthetetlen harcoknak és az eszméletlenül jól kitalált kombórendszernek. Rengeteg extrát meg lehetett benne nyitni, minek köszönhetően a szavatossággal sem volt gond – igazi gyöngyszem. Szerkesztőségünkben nem csak jómagam vagyok oda érte, de mindenki kedvenc Sybillája is az egekig magasztalja. Azt hiszem, ennek fényében bizakodva tekinthetünk az eljövendő második rész felé.

Callisto

UNREAL 3

A GYAKORLATBAN

A kilencvenes évek közepén kezdték meg térhódításukat a játékok alatt dübörgő motorok, közismertebb nevükön engine-ek, és rövid idő alatt félelmetes iramban elterjedtek, alapvetően megváltoztatva ezzel a fejlesztések miként jét. Manapság szeparáltan folyik az engine, illetve az arra épülő játékok hegesztése, a legendás Doom és Quake óta ez az egyeduralkodó módszer. A játékmotorok elsődleges feladata természetesen a megjelenítés, ám manapság már olyan komplex problémákkal is megbirkóznak, mint az AI, vagy az objektumok közötti ütközések elkerülése, valamint biztosíthatják a platformfüggetlenséget is. E sikeres karrier az FPS műfajnak köszönheti

könnyítették magát a tényleges játékkészítést is. Habár ez a technika csak körülbelül tíz éve ütötte fel a fejét, ne feledkezzünk el a nagy

ősökről, akik már a nyolcvanas években is próbálkoztak hasonló koncepcióval, a leghíresebb talán a Sierra AGI, ill. SCI rendszerei voltak, ám ezeket egyik játék sem használta fel.
Az ún. middleware rendszerek csupán a kódolás egy adott részéhez nyújtanak segítséget, legismertebb a Gamebryo és a Renderware, ezek meghatározott feladatokhoz (grafika, hangok, fizika, AI) értenek. Hogy aktuálisak legyünk, az Oblivion facsemetéinek hihetetlen látványát a SpeedTree nevű middleware szoftvernek köszönhetjük.
Az Unreal 3 egy komplett framework-öt biztosít a programozó számára, kimondottan a nextgen konzolok, és DirectX9-es alkalmazások fejlesztéséhez. A mintegy 700 ezer dollárba kerülő rendszer tudásának újabb demonstrálásaként nemrég napvilágot látott néhány videó, amit megtekintve nehezen

HEM IGAZ, AZT MONDTÁK, HOGY ITT VAN VALAHOL AZ A FRÁNYA TORONY, ERRE ITT KÖVÁLYSUNK ÓRÁK ÓTA HIÁBA...

szárnyalását, a '98-as Unreal motor kora legjobbjának számított, és a fejlesztők hamar felismerték, milyen óriási bevételekre tehetnek szert, ha licencdíjat kérnek kódjaikért, az újrahasznosítható grafikus motorok pedig jelentősen meglehet hinni a szemünknek, legfőképpen egy, fürdőkádban nyomorgó gumikacsás verzió löki az egekbe vérnyomásunkat, elképesztő mind a kinézet, mind a gumiból készült barátaink térbeli viselkedése.

Hihetetlen részletességű grafikai megjelenítés, dinamikus árnyékok, finom tükröződések, magas poligonszámú modellek, High Dynamic Range színmegjelenítés (ez utóbbi 64 bites színmélységben) jellemzik az Epic Games csodálatos rendszerét.
Természetesen a fejlesztők koplaló sólyomként csaptak le a cuccra, borzasztó mennyiségű csapat vásárolta már meg a jogokat saját termékük számára. Így Unreal 3 motor fog zakatolni többek között az USA kormánya által támogatott America's Army 3, az előző számunkban már bemutatott Stranglehold, az új dinoszaurusz-vadász kaland,

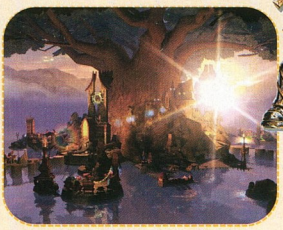
a Turok, és a szintén friss Indiana Jones játék alatt, valamint a várva-várt Unreal Tournament 2007 is természetesen ebből a forrásból dolgozik. A 10tacle Studios-nál pedig már gőzerővel dolgoznak az Elveon című, tündék világában játszódó akció-rpg fejlesztésén, az első képek sokkolóan hatnak, megjelenés azonban csak 2007 nyarán várható.
A motor minőségét mi sem bizonyítja jobban, mint hogy legnívósabb vevőként a THQ is ráharapott a dologra, s licencelte a cuccost. Mindenesetre epedve várjuk az újabb versenyzőket.

babbit

DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, **KÉPNUTATÓ**, WEBKIT, EXTRA

■ HEROES OF MIGHT AND MAGIC V.
■ NIVAL / UBISOFT
■ 2006. MÁJUS 19.
PC

Múltkor az Ubisoft keresztülhúzta a számításainkat a HoMM5-cikk vonatkozásában, pedig babbit kollégával elég komolyan földbe döngöltük egymást a csatamezőn, bár nem igazán a tudás számított, hanem az, melyikünk volt az erősebb ellenféllel. Most ismét kaptunk némi előzetest a franciáktól, és ebben már belekóstolhattam a szingli élet örömeibe is. Sommásan: igen jó lesz ez. Azt fenntartom, hogy kicsit furcsa lesz



a HoMM-veteránoknak a 3D, és nekem egyre az Etherlords2 meg az Age of Wonders jutott eszembe, de azért a régi játékelemek mind a helyükön vannak, és a forgatás, zoom azért nem elhanyagolható jóság (bár a csatamezőt még mindig nem lehet normálisan forgatni). A fejlődési rendszer is összetettebb, de áttekinthetőbb; érdekes megoldás, hogy a harci gépek, mint a kőhajító nem számít csapattagnak, csak speciális jártasság megszerzése után használható irányítottan, de meg lehet szokni (ez főleg várostromnál jelent kihívást). A harcot kiegyensúlyozottabbnak éreztem, azaz megkezdődött

a balansz beépítése, ami jó hír, amint az is, hogy nem találkoztam egyelőre nagyobb buggal. Amit még nem tudtam megemészteni: csak hős vezette csapat mozoghat a térképen, azaz nem tudsz főembered után küldeni erősítésnek, utánpótlásnak egy friss lényekből álló kompániát, emiatt vagy kidobsz pénz a kocsmában új segédvezérre, vagy visszamasírozol az adott városba, ami én picit fölös mászkálásnak érzek. De majd megszokjuk ezt is. A lényeg: az Ubi és az orosz srácok biztatóan haladnak a kódolással, szerintem fogják tudni tartani az új időpontot – ezt egyébként a korábbi verzióknál nem mertem volna kijelenteni...

■ DESPERATE HOUSEWIVES
■ LIQUID ENTERTAINMENT / BUENA VISTA
■ 2006. IV. NEGYEDÉV
PC

Online áruház, az első évad DVD-je, táblás játék, csengőhangok, szakácskönyv, no és egy videojáték – többek között ezek a nálunk is hamar nagy népszerűségre szert tett „Született feleségek" TV-sorozat idei

marketingstratégijájának elemei. A játékban egy új szereplő költözik be a híres Wisteria Lane egyik házába (ezek leszünk mi), és belemerül az intrikák, pletykák, családi drámák és botrányok szövevényébe. A Buena Vista leszerződtette a film narrátorát, így itt is Brenda Strong fogja kommentálni az eseményeket (bár nálunk ugye Liptai Klaudia hangján kel életre Mary Alice Young figurája), a többi szereplőről azonban az első közleményekben nem tettek említést. A közlemények „életstílus szimulátorként" említik a címet, azaz amolyan Sims-féle mókára kell számítanunk, és az első képek is annak látványvilágát idézik.

● MEGNYILATKOZÁS

A Wired magazinban egy elég izgalmas cikk jelent meg Will Wright, „minden simek atyja" tollából. Az alábbiakban ennek kivonatát közöljük.

Egy új generáció nőtt fel a játékokon, és ők már másképp állnak mindenhez. Nézz meg egy kölyköt! Ahelyett, hogy elolvasná a kézikönyvet, felkapja a játékvezérlőt, és elkezdi nyomkodni a gombokat, hogy lássa, mi történik. És ez nem véletlenszerű dolog, tudományos metódus: próbálkozásokon és kudarcokon át a játékos tapasztalati úton felállítja a szóban forgó játék modelljét. Ahogy tovább finomítja ezt a modellt, úgy lesz egyre jártasabb annak világában. Ez egy gyors ciklusa a hipotézisnek, kísérletnek, analízisnek, és lényegesen eltér szüleik „előbb elolvasom a kézikönyvet" metódusától. Ma még nem látjuk ezt a generációs különbséget enyire nyilvánvalónak, pedig ezek a srácok a világot már nem a fogyasztás, hanem a kreativitás színterének látják, és ez a videojátékok igazi hatása kultúránkra.

A társadalom csak a rosszat látja, főleg a generáció legtávolabbi tagjai, az idősek: a játékok erőszakosak, gyerekesek, addiktívak, értéktelenek. Nem veszik észre a pozitív oldalt: a kreativitást, a közösségi szellem, az önbecsülés és a problémamegoldás erősödését. Ideje tehát, hogy átértékeljük a játékokat, hogyan segítik – és nem rombolják! – a kultúrát.

Vegyük például a „lehetőségek terét": van egy kiindulási állapot (mint a sakkban a bábuk felállítása) és egy megadott végcél (a király mattolása). A játékosok saját döntéseikkel és akcióikkal navigálnak a lehetőségek e két állapot közötti terében; mindenki saját, egyedi úton. A játékok ráadásul sokkal nagyobb teret biztosítanak, mint más média: a filmekben követnünk kell a sztorivonalat. Ám mi van, ha Luke csatlakozik a sötét oldalhoz? Ha Neo mégsem a kiválasztott? Az interaktív médiában ezt kipróbálhatjuk. A játékok nemcsak felfedezni való világok; a képzeletet is erősítik.

A korai játékok kis világokat tártak fel primitív grafikával és egyszerű problémákkal. A játékos képzeletére volt bízva, hogy a pixeleket mondjuk embernek vagy tanknak lássa. Ahogy a számítógépes grafika fejlődött, a tervezők megirigyelték Hollywoodot: átvezető filmek, epikus sztori, részletgazdag látványvilág. Ám a processzorerők egyre jobb kihasználásában elfelejtették, hogy van még egy második processzor is: a játékos képzelete. Szerencsére ma már egyre több játéktervező ismeri fel ennek jelentőségét, és egyre nagyobb teret hagynak a játékosnak, hogy saját képére formálja a játék világát. Az online közösségek ebben a legnagyobb partnerek, ezek tagjai számára a játék nemcsak szórakozás, hanem önkifejezés is. Hamarosan a játékok egyszerű modelleket fognak számunkra, játékosok számára felállítani: megtanulják, mit teszünk, miben vagyunk jók, mi érdekel minket, mi jelent számunkra kihívást. Feljegyzik döntéseinket, hogyan oldjuk meg a problémákat, kiértékelik, bizonyos körülmények között milyen jártasságokat mutatunk fel. Idővel képesek lesznek arra, hogy e megfigyelések alapján módosítsák magukat, hogy jobban illeszkedjenek a felhasználóhoz: átállítják a nehézségi szintet, új tartalmakat vonnak játékba, átírják a sztorit. Az eredeti anyagok legtöbbjét más játékosok hozzák majd létre, és a rendszer azoknak továbbítja ezeket, akik legjobban élvezik. Ezek a játékok személyre szabottan fognak lekötni, szórakoztatni, oktatni. Tükrözni fogják, kik vagyunk, mit szeretünk, jobban, mint ma az általunk kiválasztott könyv vagy zene. Segíteni fognak, hogy kifejezzük magunkat, hogy másokkal találkozzunk, hogy olyan dolgok jöjjenek létre, melyekről csak halvány elképzelésünk van. Lehetővé teszik, hogy megosszuk másokkal ezeket, összekapcsoljuk őket, hatalmas játéktereket hozva létre. A játékok, eddig soha nem látott módon, az emberi képzelőerő látható, felerősített kivetülései lesznek.

500-AS TÉMA - NINTENDO AZ EGÉSZSÉGÉÉRT

A Washington Orvostudományi Egyetem alkalmazottjai érdekes, ám annál hatékonyabb módon próbálják megközelíteni a cukorbeteg kisgyerkőcöket. A Nintendo-val és Dr. Mario figurájával karöltve olyan Game-cube-os „játékprogram"-ot fejlesztettek ki, ami megtanítja a diabetes problémával küszködő gyermeket arra, mikor, mennyi és milyen táplálékot vihet be a szervezetébe, és hol van az a határ, amit a teste még egyéb beavatkozások nélkül elvisel. A kvízeket és a betegség tüneteit játékos formában feltüntető program nevelő hatással bír – annál inkább, mivel az eredményeket olyan formában is közli, hogy az egy fiatal számára tanulságos és követendő példa legyen. Ez ismételten egy követendő példa a videojáték-ipar és az egészségügy kapcsolatára nézve, a Nintendo pedig már több ízben való közreműködését kamatoztatta a projekt vaskos támogatásával.

COMPANY OF HEROES

RELIC / THQ

2006. SZEPTEMBER 22.

PC

Elég régen hallottunk már a Relic forradalminak kikiáltott II. világháborús stratégiájáról, hiszen majd' egy éve, hogy elhozták az E3-ról a legjobb stratégiai címnek járó trófeát. Az elismerés nemcsak a szinte fotorealisztikus megjelenítésnek szólt, hanem a teljesen megsemmisíthető környezetnek, a kihívásokkal teli többjátékos üzemmódnak, no meg annak, hogy minden egyes katona saját szabályrendszerrel bír (ide tartozik az AI, a szájszinkron, a csontvázalapú animáció is), így szinte valós harcokat vívhatunk és soha nem fogunk tudni levezényelni két egyforma küldetést. Nos úgy tűnik, a fejlesztés és a finomhangolás lassan finisbe fordul, és ősszel végre kezünkbe vehetünk valami olyat, ami SzabFer kollégát visszaterelheti (sőt talán engem is) Tamriel világából az RTS-ek csatamezejére...

500-AS TÉMA - RETRO - WEEBLES ADVENTURES (C64)

A C64-es fejlesztők kitartása szeretett gépük mellett igencsak példa nélküli: amikor már lefelé haladt a C64 az eladásokban, akkor is volt erejük nagyon komoly fejlesztésekbe belevágni. A Weebles Adventures a Codemaster Dizzy sorozatára hasonlít, hatalmas méretű világokban lehetett volna kalandozni, ahol is 30-40 pálya alkotta volna az egyes szinteket. Különféle feladatokat kapott volna a játékos, melyek egy része logikai, míg más része az ügyességi tudásunkat tette volna próbára. A fejlesztés 1990. és 1993. között 3 évig folyik, elkészül az első világ, azonban az időzítés nagyon rossz, kicsúszik a talaj a project alól. Michael Smith – az egyik készítő – elkezdi egyetemi tanulmányait, és ezzel az utolsó remény is elszáll, hogy befejeződjön a játék. Mindenesetre az alkotók közkinccsé tették az első szintet, így emulátor alatt, vagy egy C64-en máris játszhatjátok, ha felkutatjátok ezt a kincset e havi DVD-nk retró rovatában.

500-AS TÉMA - BALKEZES EGERÉSZŐK

A Logitech szakemberei minden jel szerint szívükön viselik a balkezes PC felhasználók eleddig hányattatott sorsát. A cég 2006 áprilisától egyik csúcsegerének speciális kiadását jelentette be a napokban. A Logitech MX610 vezeték nélküli lézeres egér balkezesekre szánt variánsa, tulajdonképpen az eredeti kiadás tükörképe; a 800 dpi-s érzékenységű lézeres szenzort alkalmazó készség funkcióit és kialakítását tekintve teljes mértékben megegyezik jobbkezeseknek szánt társával; összesen tíz nyomógombbal rendelkezik, melyek közül több programozható. A balos MX610 magyarországi végfelhasználói ára 14.000 Ft körül várható.

500-AS TÉMA - XBOX LIVE JÁTÉKÓRÁK

Az MS Xbox marketing csapata meglepő őszinteséggel az alábbi statisztikát adta közre 2006. március végén.
Az Xbox Live 2002. november 22-ei debütálása óta a felhasználók, 200000 évnyi időt töltöttek el aktív online kapcsolatban, ami nagyjából 1560 millió játékórának felel meg. A statisztika érdekessége hogy ebből a Halo 2 felhasználók 500 millió óra játékkal veszik ki a részüket, ami nagymértékben köszönhető az Xbox360 megjelenésének. A nextgen konzolnál maradva, elgondolkoztató, hogy az Xbox 360 tulajdonosok ▯-e már rendelt/letöltött valami drágaságot a Live-on keresztül. A valódi konzolos játékboltok tulajdonosainak ez valószínűleg nem túl biztató hír a jövőre nézve.

500-AS TÉMA - RETRO - MINI CLASSIC

A régi nagy nevek és kedvencek sohasem avulnak el, ismerik ezt a tézist a Nintendo berkein belül, így nem is csoda, ha minden létező formában találkozhatunk a játékipar nagy N-nes kedvenceivel. Egy időben nagy népszerűségnek örvendett nálunk is a Mini Classic sorozat, mely kulcstartó képében kínálta a klasszikus Donkey Kongot, Mariót, és még egy tucat játékot. Nos, örömmel tapaszaltuk, hogy ismét megjelentek a polcokon a kis játékkütyük, méghozzá egy frissített szériával, melyben igazi unikumok is találhatók. A kínálatban sok egykép ernyős játék található (Mario, Soccer, SpiderMan stb.), azonban akad két nagyágyú is, a kihajtható, kétképernyős Zelda és a Donkey Kong. Igazi poén nyomni a Zeldát egy ilyen apró kis masinán, fanatikusoknak és rajongóknak és mindenki másnak ajánlott darab, ne hagyjátok ki.

REVIEW

TOVÁBBI HÍREK, CIKKEK, INTERJÚK: WWW.THEPLAYER.HU

38 HITMAN: BLOOD MONEY
42 BURNOUT REVENGE
43 RIDGE RACER 6
44 RF ONLINE
45 GUILD WARS: FACTIONS
46 BLAZING ANGELS: SQUADRON OF WWII
48 FAR CRY INSTINCTS: PREDATOR

PC
PS2
X-BOX
GC
X-BOX 360
PS3
GBA
PSP
DS

- IO INTERACTIVE
- EIDOS
- WWW.HITMAN.COM
- 2006. MÁJUS 28.
- TESZTPLATFORM: XBOX

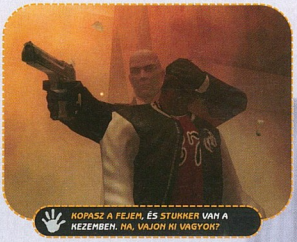
PC

TÖBBET VÁRTUNK A FOLYTATÁSTÓL, DE ETTŐL FÜGGETLENÜL ÍGY IS ÁTLAGON FELÜLI LETT A VÉGEREDMÉNY.

Végre kitavaszodott. Eltűntek a latyakos, jeges, jégkásás, sóval olvasztott havas napok, helyüket átadták a verőfényes napsütéssel kombinált, viragillattal átszőtt időknek.
Szeretjük ezt az évszakot, mert ekkor mindig érdekes dolgokat láthatunk az utcákon fel, s alá járkálva. Az már-már szinte alapvető, sőt alapkövetelmény, hogy a lányokon egyre kevesebb, kisebb méretű, és szűkebb ruhadarabok díszelegjenek, mint a zord téli időjárásban, mikor nagykabátban, bő pulóverekben korzóztak ideoda. Jó dolog nézelődni, ám még ennél is jobb dolog megismerkedni ezekkel a lányokkal.
Nos, a Review Commandótól pontosan ezt a lehetőséget tagadta meg Uniq, mivel újabb küldetéssel bízta meg viharverte csapatunkat. Még mentes", és Dante „aki megérdemli" kaptak egy rövid, ámde annál semmitmondóbb bevásárlási listát, amin a következők szerepeltek:

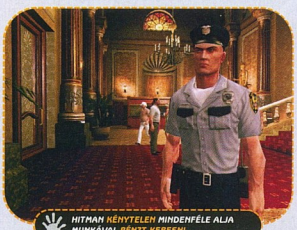
– Zongorahúr (1 méternyi)
– Fecskendő (52 darab)
– Fekete öltöny (1 darab)
– Fehér ing (1 darab)
– Vörös nyakkendő (1 darab)
– (Táncoló) Fekete lakkcipő (1 pár)
– Férfiasan tökéletes borotva (1 darab)
– Fekete bőrkesztyű (1 pár)

A keménylegények megvakarták fejüket a furcsa lista láttán, majd elindultak a bevásárló körtak be a házba, ahol Dante halkan megszerezte a cipellőt az egykor szebb napokat is megélt dalos pacsirta lábáról.
A Férfiasan Tökéletes borotváért egészen Bara-



KOPASZ A FEJEM, ÉS STUKKER VAN A KEZEMBEN. NA, VAJON KI VAGYOK?

nya megyéig kellett elszáguldania a dinamikus triónak, mert]{redenc úgysem használja ezt az eszközt, így nagylelkűen felajánlotta hőseinknek. Ennél sokkal egyszerűbb kör volt megszerezni a bőrkesztyűt, csak el kellett látni a szadomazo shopba. Igaz néhány krómozott fémszegecs díszítette a kézrevalót, de nem baj, teljes a lista!



HITMAN KÉNYTELEN MINDENFÉLE ALJA MUNKÁVAL PÉNZT KERESNI...

mindig tartoztak a főszerkesztőnek a srácok a leamortizált Cadillac miatt, és mert a főnök egyben a Keresztapa is, az ajánlat visszautasíthatatlan volt.
Callisto „a texógazdaságos", InGen „a cukorútra. Eldöntötték, hogy a drága benzinnel nem spórolva, sorban fognak haladni a listán. Először betértek egy belvárosi hangszerboltba, ahol Dante és InGen magát salgótarjáni prímásoknak kiadva egy Stradivari után érdeklődtek, ezzel is lefoglalva az eladót, eközben Callisto odalopózott a zongorához, és kimetszett a húrok közül egy egyméteres darabot.
Az injekciós tűkkel nem volt ennyi probléma, mivel InGen elcsábított egy nővérkét, aki beengedte őket a raktárba, és a listán szereplő dolgok mellett még néhány receptet is elhoztak, és felírattak maguknak néhány doboz kedvezményes malátalevet is.
Belvárosi divatszékház lett a következő célállomás, ahonnan meg kellett szerezni az öltönyt, az inget és a nyakkendőt. Ebben a szituációban kivételesen a becsületes utat választották a legények, és a pénztárnál előveték a szerkesztőség aranyozottan csillogó hitelkártyáját, amivel ki is fizették becsületesen a portékákat.
A Táncoló Fekete Lakkcipővel gondban voltak, ugyanis be kellett lopózni Homár Lackó rezidenciájába, mivel ő birtokolta ezt a nagybecsű relikviát. Sam Fishert megszégyenítő módon surranA csapat visszatért Uniq főhadiszállására.
A főnök, miután szemrevételezte a csomag tartalmát, hátrasimította haját, elismerően végigtekintett az emberein, majd sarkon fordult, és eltűnt az iroda egyik hátsó helyiségében, méghozzá szó nélkül. Dante, InGen és Callisto üldögélt, egy óra után feladták, és megnézték
A király viszszatér ren-

dezői változatát, de Uniq még ekkor sem bújt elő a félreeső helyiségből. Eltelt még két óra, ekkor már mindhárom kommandós elaludt, sőt InGen szája sarkából még egy kósza nyálcsepp is a földre pottyant. Ennek hangjára felkeltek, és megláttak a holdvilág által beragyogott ablaknál valami csillogót. Ahogy kitiszult hőseink látása a csillogás forrását beazonosították egy tar

A SOROZAT

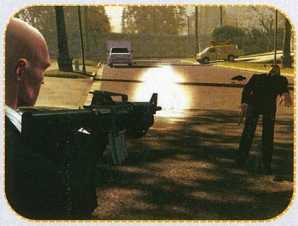
A Hitman: Codename 47 2000-ben jelent meg, és igencsak megosztotta a játékostársadalmat. Veszélyesen nehéz volt, a mazochista szellemű emberkéket nem zavarta, sőt, kifejezetten kedvelték is érte, ám jó néhányan voltak, akik fintorogtak, hogy ez így nem teljesen jó. Abban mondjuk mindenki egyetértett, hogy a grafikája kiváló, a kor egyik legszebb darabja volt. 2002-ben jött ki a második rész Silent Assassin címmel, amiben már orvosolták a rengeteg apró bugot, ám a nehézség megmaradt névjegye a sorozatnak. Két évre rá, 2004 áprilisában jött ki a harmadik epizód, Contracts címen, mely iránt nem adóztak akkora tisztelettel, mint azt megérdemelte volna – ez nem vette el, azonban a készítők kedvét a következő rész hegesztésétől, így menetrendszerűen májusban meg is érkezik a negyedik rész, Blood Money címmel.

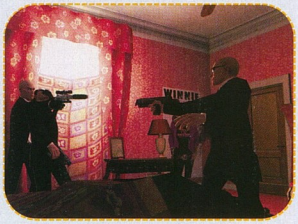
- DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

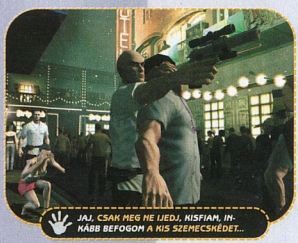
fejet, tarkóján vonalkóddal, alatta pedig szélesre szabott fekte öltönyhátat fedeztek fel. Mindenki összerezzent, attól tartottak, hogy a főnök rájuk szabadította a 47-es ügynököt, Hitmant. InGen gyorsan felkapott egy papírt, és elkezdte a végrendeletét körmölni, ám a toll sercegésére megrezzent a szilárdan, az ablaknál háttal álló személy. Ahogy lassan megfordult, InGennek kiesett a kezéből a toll, Dante akkorára tátotta a száját, mintha egy monitort akarna bekapni, Callisto pedig csak egy kifütyülésre méltó, rövid kifejezéssel méltatta a látványt: nem Hitman állt előttük, hanem Uniq. Leborotválta haját, felöltötte az öltönyt, és felszerelkezett a beszerzett kellékekkel. A főnök elmosolyodott, odadobta a borotvát többiek elé, és csak ennyit mondott: Iparkodjatok, profilt váltunk.

Belevetettük magunkat a Hitman legújabb epizódjába, mely Blood Money alcímmel hamarosan megérkezik a világ boltjaiba, s melyet több százezer rajongó epekedve vár. A legfontosabb kérdés tehát az, hogy a bérgyilkos szimulátor legújabb etapja beváltja-e a hozzá fűzött reményeket. A történet szerint a 47-es társait sorra lemészárolják, így a kopasz és vonalkódos ügynök joggal hiszi azt, hogy ő lesz a következő. A legjobb védekezés a támadás alapon azonban nem ül a babérjain, s várja, hogy az ellenség becsöngessen hozzá egy napfényes reggelen, hanem Amerikába utazik, és elkezdi leszedegetni a konkurens bérgyilkos-ügynökség embereit. A sztori tehát nem épp egy nagy durranás, ennél több szót nem is fecsérelnék rá, fontosabbak a játékmenetet ért változtatások.

A Hitman első részében azt szerettem igazán, hogy adott volt egy helyszín, egy hatáslánc, melynek a pontjait a játékosnak kellett megtalálni, és így szépen, pontról pontra egyre közelebb kerülni a célponthoz. Ez a logikázás és taktikázás akkora játékélményt nyújtott akkor, hogy nem csodálom a program azonnali világsikerét. Ezt a vonalat vitte tovább a második mintha az ellenfelek nem csak hülyék, de vakok és süketek is lennének, s olyan helyzetekben nem képesek észrevenni bérgyilkosunkat, hogy nem értjük, miért őket választották ellenünk őrnek, miért nem egy öregek otthonában szolgálatot teljesítő nővérkét – még ő is jobban ellátná a feladatát. A játék tehát alapjaiban nem változott: aki szerette a Hitmant, az új jövevényt is szeretni fogja, csak el kell fogadni, hogy az egész az idők folyamán kissé hígabb, kissé feldolgozhatóbb lett a nagyobb tömegek számára is, így már nem olyan kőkemény, mint az első két rész. Fegyvereink nagyrészt maradtak az eddig megismertek: az örök klasszikus zongorahúr, kés, szuri, távcsöves puska, egy rakás gépfegyver, meg pisztoly. A fejlesztők néha kicsit túlzásokba is estek, például a távcsöves flinta esetében, amit még ki is kell csomagolnunk, mielőtt használatba vehetnénk. A felhasználói felület egyébként remekül sikerült: nem sok helyet foglal el a képernyőből, logikus és átlátható, az irányítás pedig szintén remekbeszabott. Mi Xboxon próbáltuk a játékot, és az eredeti nagydarab irányítóval is tökéletesen és kényelmesen tudtuk kontrollálni a kemény bérgyilkost.







Meglepő, de a grafika is pazar, ráadásul bele sem merek gondolni, hogy nézhet ez majd ki az X360-ason. A víz megjelenítése csodaszép, a karakterek poligon számanem hagy maga után kívánnivalót, s a pályák is korrektül felépítettek, ízlésesek epizód, a Silent Assasin, mely ha lehet még csendesebb, még precízebb gyilkolást követelt meg, mint az elődje. Az ezután debütált epizód, a Contracts azonban már permanensen eltért az első két etap játékmenetétől, ugyanis sokkal könnyebbé, és akciódúsabbá vált, valahol elveszett az igazi Hitman-érzés. S habár a Blood Money-től sem vártuk azt (botorság lett volna), hogy majd teljes mértékben visszaadja nekünk azt, amit annak idején a Codename 47 alatt éreztünk, ám reménykedtünk, hogy valamivel jobban eltalálják az összhangot a lopakodás és az akció között. Nos, elmondhatjuk: nem teljesen sikerült, sőt! Sajnos az új Hitman játékmenete még könnyebbé és szájbarágósabbá vált, s ezzel nem igazán hagyja meg azt a játékélményt, amit egy ilyen jellegű anyagtól elvárnánk. Habár még mindig nagyon élvezetes lopakodni, és csendben gyilkolni, amikor csak tehetjük, azonban ez az egész picit értelmét veszti, ha simán végig is lőhetjük magunkat a pályákon. Mindezt ráadásul olyan alap játékmenetbeli bakik is erősítik, hogy az már fáj. Hiába sütünk el például egy shotgunt az ellenféltől pár méterre, senki sem hallja meg a fegyver hangját. Számos esetben úgy tűnik,

és megfelelően nagyok. Amivel viszont nagyon nem voltunk megelégedve, az a hangzás: annyira gyenge hangokat rögzítettek a játékhoz, hogy az már nekünk fájt! A shotgunnak semmi ereje, visszafojtottan puffog, ráadásul a különböző játékmenetbeli eseményeket is annyira idétlen, oda nem illő, és idegesítő hangok kísérik, melyek képesek azonnal lerombolni a hangulatot. Az új Hitman tehát nem győzött meg egyértelműen. Egyáltalán nem rossz játék, csak közel is képes elfeledtetni.

Callisto: A régebbi Hitman-ek híresek voltak nehézségükről, ám ennél a résznél úgy néz ki kicsit visszavettek a fiúk. Vajh ennek mi lehet az oka?

Dante: Az okot szerintem egy trendben kell keresni. Egy trendben, miszerint „Pick up and Play", tehát akárki, akármikor tudjon játszani a játékkal. Mostanában ide tartunk, rengeteg valaha nagy franchise-t egyszerűsítenek le olyan hanem ránk aggatja. Vegyük csak példaként a Review Commando videókat. A bevezető végén amúgy a hasonlóság okaira is fény derült.

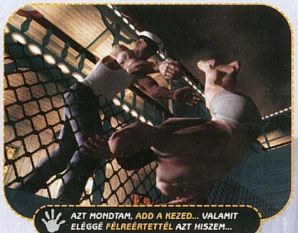
InGen: Szerintem is hasonlítanak egymásra. Mindkettő ronda, és alacsony a poligonszámuk is.

Callisto: És vajon miért nem akart a filmben szerepelni Uniq? Szerintem ő alakíthatta volna leghitelesebben az ügynököt. Panasszal fogok élni a vezetőségnél, mert mindig csak minket dolgoztatnak!

Dante: Ugyan már, ha Uniq szerepelt volna a filmben, óhatatlanul is világhírű lesz, mint mi hárman. Ezt nem engedheti meg magának.

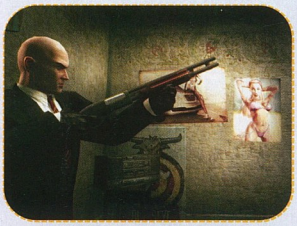
A SZÍNFALAK MÖGÖTT

A forgatás időben kezdődött, csak InGen késett vagy egy órát, mindenféle ködös magyarázatokkal mentegetve magát, holmi iskola ürügyén. Ekkor már csak m_anger kolleginára kellett várni, hogy meghozza a játékot – ő egyébként látható a videón egy pillanatra – aki megtalálja ezt a pillanatot és beküldi, megnyerheti InGen PS2-jét. Dante és Callisto nyúzta a program Xboxos verzióját – egészen pontosan Dante játszott, Callisto meg nézte, de hát ezt megteheti, mert ő a rangidős. A csapat legnagyobb félelme vált valóra, mikor beléptek, és meglátták a sok műanyag fegyvert – Uniq megint vette a fáradtságot, és bevásárolt, hogy a fiúk kellőképpen idiótának nézzenek ki. Volt a repertoárban shotgun, ami uzi hangokat adott, Dr. Koffer kézi elsősegély táska, Desert Eagle pisztoly, Colt, és még szekerce is. A játékkal eltöltött órák során rengetegszer torkollt ordenáré röhögésbe az egész, közben Dante már kissé unta újrajátszani az egyes részeket, szinte már csukott szemmel is végig tudott volna menni rajtuk – hiába, a profizmus. A külső helyszíneken való forgatással sietni kellett, mert az eső lába igencsak lógott, ám szerencsére megúsztuk száraz bőrrel. Reméljük tetszeni fog, és ne feledjétek: fusson, ki merre lát…



AZT MONDTAM, ADD A KEZED... VALAMIT ELÉGGÉ FÉLREÉRTETTÉL AZT HISZEM...

sem olyan kiemelkedő, mint az első két epizód. Kicsit belesüllyedt a mainsteam tengerébe, s a fogyaszthatóság érdekében hozzáöntöttek még egy kis limonádét is. Ennek ellenére a korábbi részeket kedvelők biztosan nagyon jól ellesznek vele, s nekünk is jó pár kellemesen átszórakozott órát szerzett. De nem lett, és nem is lesz a kedvencünk. Sajnos.



BABY, HIÁBA VARÁZSOLSZ ITT NEKEM, AKKOR IS KIÚTLEK A BUGYIDBÓL...

Dante: Mi a véleményetek a Hitman képviselte játékstílusról?

Callisto: Azt hiszem mostanában igencsak dömping van ezekből a lapulós, csendben ölős játékokból – hogy ez jó vagy rossz, azt mindenki döntse el maga, bár a Hitman elég régi sorozat már.

InGen: Nekem nem a szívügyem ez a lopakodós csendben gyilkolós beállítás.

Callisto: Még hogy nem a szívügyed? Hiszen te odavagy a Metal Gear Solidért!

InGen: Valóban, de a Metal Gear Solid filmszerű cselekménye, remek karakterei, és isteni atmoszférája még ezen irányú ellenszenveimet szintre, hogy a hamburgeren nevelkedett átlagos Joe is jól tudjon szórakozni a késztermékkel. Egyszerűsödünk, addig, mígnem visszatérünk a Ponghoz.

Callisto: Vigyázat, nem összekeverni a kettőt! Az egyszerű játékok még lehetnek jók, itt arról van szó, hogy könnyebbek lesznek, ami azért nem ugyan az. Amúgy múltkor olvastam róla egy cikket, hogy mostanában végeztek valami felmérést, miszerint a játékok egyre csak rövidülnek és egyszerűsödnek – nyilván ez azért jó, mert ha a tisztelt játékos végigtolta a cuccot, akkor kénytelen lesz újat venni.

Dante: Tehát ismét visszatérünk a „pénz mozgat mindent" című örökérvényű kliséhez.

InGen: Viszont ha rövid is, egyszerű is, ennek ellenére szórakoztató, akkor szerintem jöhet! Persze ne adják olyan drágán, mint a többszáz órás Baldur's Gate-et.

Callisto: Véltetek hasonlóságot felfedezni Uniq és a 47 ügynök között?

Dante: Igen, határozottan felfedezhető némi hasonlóság kettejük között. Uniq is pont olyan hatékonysággal használja a zongorahúrt, mint Hitman, ha nem adjuk le időben a cikkeket. Ezen kívül a főnök is rendkívül szereti az álruhákat, ezeket azonban nem saját maga hordja,

hanem ránk aggatja. Vegyük csak példaként a Review Commando videókat. A bevezető végén amúgy a hasonlóság okaira is fény derült.

InGen: Szerintem is hasonlítanak egymásra. Mindkettő ronda, és alacsony a poligonszámuk is.

Callisto: És vajon miért nem akart a filmben szerepelni Uniq? Szerintem ő alakíthatta volna leghitelesebben az ügynököt. Panasszal fogok élni a vezetőségnél, mert mindig csak minket dolgoztatnak!

Dante: Ugyan már, ha Uniq szerepelt volna a filmben, óhatatlanul is világhírű lesz, mint mi hárman. Ezt nem engedheti meg magának.

Ezek után, hogy öltözne nővérkének, ha éppen egy kórházban kell eltennie valakit láb alól? Titkos szakmája van, csak az újság elején láthatjuk a fantomképét.

Callisto: Ja, ki tudja, hogy a főnök még mi nem volt életében. Amúgy, hogy azért a játékról is beszéljünk, nekem személy szerint nem nagyon tetszett – túl könnyű, túl szájbarágósra sikeredett. Viszont nagyon szép, ez tény.

InGen: Egyetértek, az új Hitman közel sem okoz már akkora élményt, mint annak idején az első epizód. Habár nagyon szép, és vannak még benne jó ötletek, a játékmenet sokat egyszerűsödött.

InGen: Ráadásul a hangok is elég gyengére sikerültek. A fegyverek csak pukkannak, semmi igazi erejük nincs, ugyanakkor a játékmenetet is különböző oda nem illő effektusok kísérik.

Dante: Nekem úgy tűnt, hogy a Hitman széria mostanra elég messzire került a második rész, Silent Assassin alcímétől.

Callisto: Na igen, elég érdekes, hogy csak úgy végig lehet rombolni a pályán, mintha Rambo lennél – így nem igazán éri meg szószölni. Nem hiszem, hogy ez túl jót tenne a sorozatnak. Bár mostanában már kezdek egyre kevésbé hinni a folytatásokban. Folyamatosan csalódom. Remélem a Tomb Raider azért jó lesz, nemsokára végre kipróbálhatom.

InGen: Lehet, hogy távol van már a csendes akciózás, ennek ellenére szerintem még izgalmas a játék. A kihívás más, mint régen, ez tény, de ez nem feltétlenül rossz.

Dante: Ez zárszónak is tökéletes, és nagyjából le is írja mindazt, amit gondolunk a Hitman: Bloodmoney-ről.

Callisto, Dante, InGen

\+ KARAKTEREK, PÁLYÁK KIDOLGOZÁSA OTT VAN A SZEREN
A HANGOK, AZ AI, A JÁTÉK NEHÉZSÉGI FOKA
SPLINTER CELL, HITMAN SOROZAT
\- EXTRA: –

VÉR FAKTOR: HUMOR FAKTOR: IDŐ FAKTOR:

=

MINIMUM KONFIG: PIII 800 MHZ, 256 MB RAM, DIRECTX 8.1 KOMPATIBILIS VGA
AJÁNLOTT KONFIG: PIV 1.8 GHZ, 512 MB RAM, DIRECTX 9.0C KOMPATIBILIS VGA

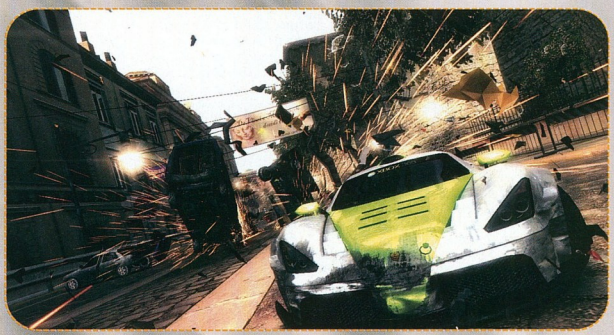
BURNOUT REVENGE

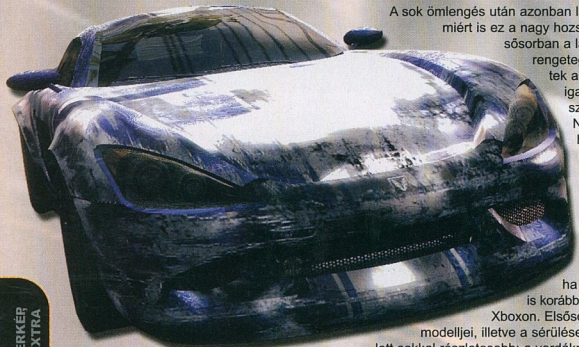
- CRITERION GAMES
- ELECTRONIC ARTS
- WWW.EA.COM/OFFICIAL/BURNOUT/REVENGE/US/XBOX360.JSP
- 2006. MÁRCIUS 17.
- TESZTPLATFORM: XBOX 360

A BURNOUT SOROZAT HAZATÉRT: SOHA NEM VOLT ILYEN LÁTVÁNYOS, ILYEN GYORS, ILYEN PÖRGŐS, ILYEN...

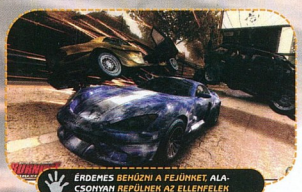
Nehéz az értékelés, hiszen röviden, két szóban ki lehet fejezni az egészet: durva jó (akár egy betűt tetszés szerint fel is lehetne cserélni, de nem lenne ildomos itt átlépni a szalonképesség határait). Na de nem azért van itt ez az oldal, hogy képekkel tapétázzuk ki, úgyhogy elemezzünk kicsit részletesebben.

A Ridge Racer 6 kapcsán szemközt már kitértünk arra, hogy a PGR3 után most itt vannak a riválisok, úgyhogy most olcsó húzás volna újra ezzel előjönni, de tény, ami tény: a Burnout Revenge a jelenlegi legjobb autós játék az Xbox 360-ra. Ráadásul ezt úgy éri el, hogy a játék tulajdonképpen nem is új, hiszen az előző generáció gépein már összel megjelent. Egy porttal állunk tehát szemben, de nem akármilyennel. Hiszen ott van például a Need for Speed: Most Wanted, amely szintén megjelent az imént említett gépekre, de a next-gen verzió szinte semmiben nem tudott jelentősen többet mutatni, sőt





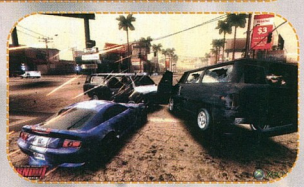
nem csak hogy nem volt látványosan szebb, hanem súlyos framerate problémái is vannak. A BR nem követi el ezt a hibát, már csak azért

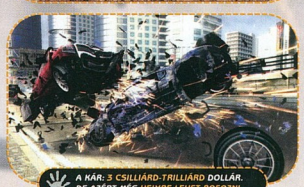


ÉRDEMES BEHÚZNI A FEJÜNKET, ALACSONYAN REPÜLNEK AZ ELLENFELEK

sem, mert míg a NFSMW-et párhuzamosan fejlesztették az összes gépre, addig a Criterion Games jóval később hozta ki az Xbox 360-as változatot és nem stratégiai okokból, hanem mert rengeteget dolgoztak vele. A sok munka meg is látszik, mások is példát vehetnének, ezentúl csak ilyen portokat szeretnénk látni, vagy még ennél is jobbakat.

A sok ömlengés után azonban lássuk, hogy miért is ez a nagy hozsannázás. Elsősorban a látvány miatt, rengeteget fejlesztettek a kinézeten és igazi next-gen szintre emelték. Nem túlzok, hogy ha leülünk egy HDTV elé, és elkezdjük nyomni a játékot, akkor ugyanúgy oda fog szegezni, még ha már játszottuk is korábban PS2-n vagy Xboxon. Elsősorban az autók modelljei, illetve a sérülések ábrázolása lett sokkal részletesebb: a verdákról például az ütközések nyomán lejön a kulimáz, és hihetetlen módon roncsolódnak. Emellett a nagyobb felbontás miatt sokkal látványosabb az egész, nagyon messzire ellátni, és mindez nemhogy sebességcsökkenéssel, de inkább növekedéssel jár. Eszméletlen jól átjön a sebességérzet, sokszor voltam úgy, hogy egy-egy kevésbé ismert pályán nem mertem annyira nyomni a gázt. Na de szinte látom magam előtt, hogy még mindig van egy-két kétkedő, aki fejét csóválva morogja: „Ez a csávó azt akarja elhitetni, hogy miután végigvittem egyszer, újra élvezni fogom, csak mert 360?". Igen, pontosan azt! (Ha valaki meg még nem ismeri, akkor annak egyenesen kötelező.) Na de azért az elégedetlenkedők kedvéért említsük meg, hogy van egy pár újdonság is, például tíz új Crash pálya, valamint néhány exkluzív verda. Apróbb javítások is történtek, például a Crash mód kissé túlbonyolított indítási





A KÁR: 3 CSILLIÁRD-TRILLIÁRD DOLLÁR. DE AZÉRT MÉG HELYRE LEHET POFOZNI...

manővere a múlté, egyből kilő az autónk. A visszajátszásokat a teljes versenyre vonatkozóan meg tudjuk már nézni, és az online küzdelmek során szerzett takedown sérelmek nem csak a verseny végéig élnek, hanem ha egy későbbi ütközet során találkozunk az illetővel, akkor ugyanúgy törleszthetünk.

Zárásként: csak azért nem adtam rá 10 pontot, mert valaki még nyakon vágna, hogy: „Mégis hogy képzeled, hogy egy port maximális pontot kaphat?"

m_anger

+ XBOX 360-RA SZÜLETETT, EGYSZERŰEN TÖKÉLETES.
- A TRAFFIC ATTACK MÓD TALÁN UNALMASABB PICIT.
PGR 3
EXTRÁK: ÚJ CRASH PÁLYÁK, VERDÁK ÉS ÜBER LÁTVÁNY.

VÉR FAKTOR: HUMOR FAKTOR: IDŐ FAKTOR:

9

- DVD KAPCSOLAT: DEMO, VIDEO, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

RIDGE RACER 6

- NAMCO
- NAMCO
- WWW.NAMCO.COM/GAMES/RIDGERACER6
- 2006. JANUÁR 20.
- TESZTPLATFORM: XBOX 360

HA RÖVIDEN KELL ÖSSZEFOGLALNI, AKKOR TIPIKUS RIDGE RACER NEXT-GEN SZINTEN, DE ÉRDEMESEBB ÁTRÁGNI A TÁGABB ÉRTELMEZÉST

Ritka, hogy egy újonnan induló platformnál már rögtön a debütkor olyan minőségű játékot raknak le az asztalra, ami sokáig megállja a helyét, márpedig a Project Gotham Racing 3 igencsak feladta a leckét. Azonban megérkeztek az első komoly trónkövetelők, és nagyon jól felveszik a kesztyűt. Sokan talán megütköznek a két játék összehasonlításán, de ne feledjük el, hogy mindkettő tulajdonképp az arcade autós kategóriát képviseli. Na és éppen ez az, ami miatt a Ridge Racer 6 szimpatikusabb, ugyanis a PGR 3 – azon túl, hogy nagyon jó és látványos játék – túlságosan

is komolyan veszi magát, míg a Namco játéka megmaradt annak az őrült, féktelen száguldásnak, ami eddig is volt.

A játék a sorozat megszokott jegyeit hozza, a szokásos csúsztatásos (driftelős) versengési stílust erőlteti, de távolról sem lehet egyszerű portnak, vagy klónnak mondani, ez egy teljesen új rész. Ráadásul először tört ki a PlayStation fennhatóság alól, ugyanis az előző részek mind csak a Sony masináira jelentek meg a játéktermi változatok mellett (ugyan jelentek meg részek N64-re és DS-re is, ezek inkább „mellékrészek", sem mint igazi folytatások).

Az RR6 hozza az elvárható következő generációs szintet mind látvány, mind játszhatóság terén. Már az intró igen látványos (Namco minőség), megadja az alaphangot, de azért megemlítendő, hogy a PS1-es RR Type 4 bevezető képsorainak hangulatát továbbra sem sikerült túlszárnyalni. A játék gyönyörű nagyfelbontású textúrákkal operál, az autók majd lemásznak a képernyőről (természetesen HD erősen javallott, de ez szinte már alap), nagyon messzire ellátni (nincs pop-up), és a kameramozgás sem akad be egy pillanatra sem. A nitró használata a legutóbbi, PSP-s epizódot idézi: három ellőhető palackunk van, melyeket menet közben is töltsük fel a csúsztatásokkal. Összesen mintegy 230 versenyben vehetünk részt, a pályák számát tekintve viszont éltek egy kis tükrözéssel illetve trükközéssel a készítők. Vannak ugyanis olyan versenyek, ahol egy már ismert pályán kell fordított irányban mennünk, akad rá példa, hogy csak bizonyos szakaszok változnak, vagy épp a napszakokkal variálnak a designerek. Akárhogy is, elég változatosak a betoncsíkok, nem válnak egyhamar unalmassá, ráadásul a játékmenet sem feltétlen lineáris, mert különféle elágazásokon mehetünk a végső cél felé, igaz a teljes siker érdekében célszerű minden versenyt lenyomni. Vezethető járgányból 130 darab áll rendelkezésre (némi csalás itt is van: osztályonként 5-6 típus van, ezeken belül több festéssel is akad egy-egy verda), és vannak az Marketplace-ről letölthető darabok is. Az már tényleg csak hab a tortán, hogy az online módusz is remek, játszhatunk más sorstársainkkal, de feltölthetünk időeredményeket, saját Ghost Datát is.

Összefoglalásul: az RR6 tipikus arcade autós őrület, mivel jól ismerjük a sorozatot, és tudjuk, hogy nem tör komoly szimulátor-babérokra, megbocsátható a béna ütközésmodell, ez most itt nem erről szól. Viszont egy jó tanács: mindenképp a Burnout Revenge előtt szerezzük be, mert noha a játék remek, ha abba belefogunk, más már nem fog érdekelni minket ezen stíluson belül egy ideig.

m_anger

+ CSILLI-VILLI SZÍNES ARCADE ÉLMÉNY
- NÉHÁNY AUTÓ TEXTÚRA PIXELES, CSÚNYA
- PGR 3
- EXTRA: ELŐSZÖR PLAYSTATION FENNHATÓSÁGON KÍVÜL.

VÉR FAKTOR: ●●● HUMOR FAKTOR: ●●● IDŐ FAKTOR: ●●●

8

NYEREMÉNY-JÁTÉK
2. FORDULÓ
Képtelen feladat

Melyik játékokból származnak az alábbi képek?

1

2

3

A FELADVÁNY BEKÜLDŐI KÖZÖTT AZ ITT LÁTHATÓ NYEREMÉNYEKET SORSOLJUK KI. NINCS MÁS DOLGOTOK, MINT A MEGFEJTÉSEKET 2006 MÁJUS 15-IG ELKÜLDENI A SZERKESZTŐSÉG CÍMÉRE A 130. OLDALON TALÁLHATÓ KUPONNAL EGYÜTT (ÍRJÁTOK MEG MILYEN GÉPETEK VAN!).

CÍMÜNK: GAME MASTER 1325 Budapest, Pf.:315

A NYERTESEK NEVEIT A GAME MASTER KÖVETKEZŐ SZÁMÁBAN TALÁLHATJÁTOK MEG!

A FŐDÍJ EGY JÁTÉKOS CUCCOK

Lapozz a 4. oldalra a részletekért!

A nyereményjátékot támogatta:

STADLBAUER KFT

RF ONLINE

PC

- CCR INC.
- CODEMASTERS
- WWW.RF-ONLINEGAME.COM/NEWS.PHP
- 2006. FEBRUÁR 24.
- TESZTPLATFORM: PC

EZ A JÁTÉK EGY TELJESEN MÁS PIACRA KÉSZÜLT, ÍGY NÁLUNK IGAZI ÉLVEZETEKET CSAK AZ EGZOTIKUMOK KEDVELŐINEK KÍNÁL.

DVD KAPCSOLAT:
DEMO, VIDEO, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

Japán és Európa kultúrája gyakorlatilag minden téren, így a játékpiacon is merőben eltér egymástól, azt hiszem, ebben senki nem fog vitába szállni velem. Éppen ezért igazán merész vállalkozás volt a Codemasters-től, hogy a szigetországban hatalmas sikerrel futó RF Online-t végül elhozta az öreg kontinensre is – vajon ezúttal is a bátraké lesz a szerencse?

NAGY ESŐ ELLEN ÉRDEMES JÓ NAGY ERNYŐT HASZNÁLNI...

Arra gondolom, már mindenki rájött, hogy ismét egy MMORPG-vel van dolgunk, így gyakorlatilag pontosan azt kapjuk majd a játékban, amit a stílus szabványai diktálnak. Az alap univerzumot kis jóindulattal talán még érdekesnek is mondhatnánk, Novus jövőbeli világa ugyanis erősen át lett itatva fantasy elemekkel is. A planétán három faj küzd a hatalomért: Accretia birodalmának tagjai materialisták, akik hatalmas robotokban harcolnak, a Cora szent szövetsége spirituális elveken alapuló társadalmat épített ki, ahol mindenki kiválóan bánik a természetfeletti erőkkel, a középutat pedig a Bellatok jelentik, akik technikai fejlettségük mellett nem elveszettek a varázslás terén sem. A választható karaktersztályok már messze nem lettek ilyen színesek, a Harcosok a sima „megyek és ütök" vonalat képviselik, a Rangerek erőssége a távolsági támadásokban rejlik, a Spiritualisták a mágiában vannak otthon, míg a Specialisták a legmodernebb technika használatával próbálnak túlélni.

Aki itt abbahagyná a cikk olvasását, az akár még azt is hihetné, hogy egy jó játékkal van dolgunk, pedig nem. Csak ismételni tudom magam, ez a program nem az európai gamereknek való. Ezzel elég hamar szembesülni fogunk, hiszen a karakterek is erősen távol-keleti vonásokat kaptak, így nem valószínű, hogy bárki is túlzottan szimpatizálna velük. A grafikára rossz szavunk nem lehet, ám az összhatás valahogy mégis túl mesterkéltre sikeredett. A városok, és az egész világ teljesen élettelen, a szereplők mozgása elképesztően lassú, még futva is, némely szörny pedig szinte már groteszk, egyszóval nagyon hamar beleunhat bárki, mielőtt még az igazi szépségek kibontakozhatnának. Pedig azért vannak ilyenek is, a fajok állandó harca – esetenként több száz résztvevővel – vagy a magas szinten megtanulható elit képességek új ízt adhatnak a játéknak, már persze ha valaki hajlandó lesz addig elszenvedni vele.

HA EGY SZIGETEN ROBOTTÁ VÁLTOZOL, HAMAR LEHERÜLHET AZ AKSID

Mentségemre legyen mondva, mindenféle előítélet nélkül ültem le az RF Online elé, de ez sem volt elég ahhoz, hogy kedvemet leljem benne. Mondjuk ki bátran: ez a játék egy teljesen más piacra készült, így nálunk igazi élvezeteket csak az egzotikumok kedvelőinek kínál – kár érte.

ashe

MINIMUM KONFIG: PIII 1 GHZ, 256 MB RAM, 32 MB DIRECTX 8.1 KOMPATIBILIS VGA
AJÁNLOTT KONFIG: PIV 1.5 GHZ, 512 MB RAM, 64 MB DIRECTX 9.0C KOMPATIBILIS VGA

RF ONLINE MAGAZIN

Akármilyen hihetetlen, de a Codemasters még egy hivatalos újságot is indított, ami csakis cikkünk alanyával foglalkozik. A negyedévente megjelenő, elismert cikkírók és szakemberek által szerkesztett magazin 68 teljesen színes oldalon keresztül tálalja az érdeklődőknek a legfrissebb információkat, az eljövendő jelentős ingame eseményeket, de olvashatunk benne interjúkat, guild bemutatókat, vagy éppen mélyenszántó tippeket, segítségeket is. A magazin angol nyelven is megrendelhető a játék hivatalos weboldalán keresztül, egy szám ára csekély 7.99 €, míg az éves előfizetés (ez ugyebár négy számot jelent) 29.5 €-ot kóstál.

\+ PVP RAJONGÓKNAK MÉG IZGALMAS IS LEHET.
\- MÁS KULTÚRA, VANNAK NÁLA SOKKAL JOBBAK IS.
= HASONLÓ JÁTÉK: ANARCHY ONLINE
• EXTRA: TÖBB SZÁZ FŐS PVP ÜTKÖZETEK

VÉR FAKTOR: ●●
HUMOR FAKTOR: ●
IDŐ FAKTOR: ●●●●

5

GUILD WARS

PC

- ARENANET
- NCSOFT
- WWW.GUILDWARS.COM/
- 2006. ÁPRILIS 28.
- TESZTPLATFORM: PC

STANDALONE, HAVIDÍJ-MENTES KIEGÉSZÍTŐ RENGETEG EXTRÁVAL, DE AZ ÉLMÉNY CSAK AZ ALAPJÁTÉKKAL EGYÜTT AZ IGAZI.

Mivel szűkös a helyünk a játék bemutatására, ezért igyekszem csak a legfontosabb dolgokat leírni majd, néhány dolgot mégis tisztáznunk kell itt a cikk legelején a félreértések elkerülése végett. Egyrészt szeretném eloszlatni a tévhitet: a Guild Wars: Factions nem MMORPG, hanem CORPG. Magyarul ez annyit tesz, hogy a játék világa csak félig alapul a hasonló alkotások rendszerére. A városokban még minden megfelel a hagyományoknak, találkozhatunk, beszélgethetünk, kereskedhetünk minden emberrel, ám amint kilépünk a vadvilágba, egy külön „instance" töltődik be nekünk, ahol a néhol kószáló NPC-k mellett csak azokkal futhatunk össze, akikkel korábban már egy csapatot alkottunk. Így garantált, hogy nem fognak levadászni

rosszindulatú gamerek egy nehéz csata után, viszont segítséget sem várhatunk senki mástól. A következő pont már jóval örömtelibb, a Guild Wars: Factions ugyanis standalone, azaz önállóan is futtatható kiegészítő lett. Bizonyos korlátozások persze vannak, hiszen ha nem rendelkezel az alapjátékkal, akkor csakis a Factions által kínált területek, küldetések érhetők el, így a kínálat jóval szűkösebb lesz. Mellesleg pedig megjegyezném, hogy a kliensprogram megvásárlásán túl pedig elsősorban a sebzést, a találati, vagy éppen a csapások elkerülésének esélyét növelhetjük meg. A ritualista már más tészta, ő szinte minden fronton a szellemek megidézésére van utalva: a spirituális lelkek kiválóan segítségére lehetnek a harcban, de számos egyéb tápoló varázslatot is alkalmaznak a party tagjaira. A sokat tapasztalt karakterek (ha csak a kiegészítővel rendelkezel, négy darabod lehet egyszerre, ha az alapjátékkal is, akkor hat) kalandjaikat Cantha izgalmas földjén folytathatják tovább, összesen pedig közel ötven új terület járható be, és száz eddig nem látott kreatúra (köztük vérszomjas szörnyetegek) is tiszteletét teszi itt – ismét érvényes a szabály: jó csapat nélkül halott vagy. A küldetések struktúrája is

CE

A mai divatnak megfelelően természetesen egy különleges kiadás is napvilágot lát majd a Guild Wars Factions-ból, közel 70 dolláros, azaz kicsit több mint 15 000 forintos áron. A csomagot ennek megfelelően igazán szép extrákkal pakolták meg, a játék mellé kapunk egy soundtrack CD-t, egy kétoldalas posztert (Cantha térképe, illetve a kiegészítő emblémája), egy kimerítően részletes kézikönyvet, egy ruhára vasalható képet, egy koncepciós rajzokat tartalmazó füzetet, egy asztali naptárt, egy egérpadot, egy matricaválogatást, gyűjthető műanyag aktivációs kártyákat, valamint a két új kasztnak egy-egy in-game táncváltozatot és egyéb megnyitható zenéket. Talán sokallhatnánk is a Collector's Edition árát, de jobban belegondolva manapság a rövid játékidőt nyújtó, extra cuccok nélküli alkotásokért is szemtelenül nagy összegeket képesek elkérni…

- DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

MINIMUM KONFIG: PIII 800 MHZ, 256 MB RAM, 32 MB DIRECTX 8.1 KOMPATIBILIS VGA
AJÁNLOTT KONFIG: PIII 1 GHZ, 512 MB RAM, 64 MB DIRECTX 9.0C KOMPATIBILIS VGA

A JÁTÉKBA BEKERÜLT A VIII. KERÜLET PONTOS, ÉLETHŰ MÁSA...

továbbra sem kell majd havidíjat fizetnünk a játékért, amiért máris odaítélhető az első hatalmas jó pont.
Nézzük akkor tehát gyorsan az addon újdonságait. A két új kaszt igazi változatosságot hoz (persze a régiek is kaptak rengeteg új képességet, valamint másodlagos foglalkozást is felvehetnek), az assassin természetesen a közelharc mestere, akivel gyors, pörgős kombókat használva apríthatunk igazán, egyéb képességeivel változott, a számos új misszió között már akadnak olyan feladatok is, amiket csak egy nagy, jól szervezett guild tud megoldani. Címszavakban tehát ennyi lenne a Guild Wars: Factions, aki viszont nem rendelkezik az alapjátékkal, az vonjon le a végső pontszámból egyet.

ashe

+
- SZÁMTALAN ÚJDONSÁG A RÉGI RAJONGÓKNAK.
- AZ ALAPJÁTÉK NÉLKÜL NEM TELJES AZ ÉLVEZET.

–
- GUILD WARS EXTRA: ÚJ KONTINENS, KARAKTEREK, QUESTEK, TÁRGYAK

VÉR FAKTOR: ●●○○○
HUMOR FAKTOR: ●○○○○
IDŐ FAKTOR: ●●●●●

8

BLAZING ANGELS

SQUADRONS OF WWII

PC

- UBISOFT ROMANIA
- UBISOFT
- WWW.BLAZING-ANGELS.COM
- 2006. MÁRCIUS 31.
- TESZTPLATFORM: PC

A BLAZING ANGELS IGAZI RONCSTEMETŐ, AZ EGYIK LEGINTENZÍVEBB REPÜLŐS-LÖVÖLDÖZŐS ÉLMÉNYT NYÚJTJA, KOMOLY SZIMULÁCIÓT AZONBAN NE VÁRJUNK EL A PROGRAMTÓL.

A repülőgépszimulátorok manapság a játékfejlesztés mostohagyermekeinek számítanak. Kevés fejlesztő vállalkozik arra, hogy ilyen típusú alkotásokkal lepje meg a nagyérdeműt. Egy igazán élethű szimulátornak ugyanis minden esetben szerves eleme a százféle kezelőbillentyű, és kötelező érvénnyel kell gamepad-et vagy joystickot használnunk, hogy legalább a felszállást sikerrel hajthassuk végre. Ezért aztán nem örvendenek nagy népszerűségnek az ilyen jellegű alkotások, megjelent viszont a kategóriának egy olyan alfaja, melynek játékai leegyszerűsített kezelésükkel igyekeznek a felhasználók perselyének bizalmát megnyerni. A Blazing Angels: Squadrons of WWII is az említett csoportot képviseli. Kezdetben kicsit félve ültem le a játék elé, mivel nem tudtam, mennyire rendelkezik arcade, és mennyire szimulátor vonásokkal, ugyanis a hardcore szimulációkkal meglehetősen hadilábon állok. Szerencsére kellemesen csalódtam, a BA ízig-vérig akciójáték, ezért mindenki számára fogyasztható, ráadásul impozáns mennyiségű körítéssel igyekszik felhívni magára a figyelmet.

Nagyon lerágott csont már a téma, a kiadók azonban úgy tűnik, mégsem képesek teljesen kikerülni az aranytojást tojó tyúknak számító II. világháborús téma bűvköréből, ami a Blazing Angels számára is alapul szolgál.

A helyszínek sem okoznak nagy meglepetést, a nagyobb légi ütközeteket játszhatjuk újra az 1939-1945-ös évjáratokból. Összesen 18, időrendi sorrendben egymás után következő küldetést kapunk, melyekben 38 féle repülőgéppel kell helyt állnunk. Üröm az örömben, hogy nem válogathatunk közülük kedvünkre, csak a teljes küldetéssorozat teljesítését követően elérhető mini-campaign módban van választási lehetőségünk. Hogy semmilyen körülmények között ne okozzon gondot a játék kezelése, első feladatként rögtön egy nagyobb légi-zetvételű tutorial töltődik be, mely mindenféle manőverezési, valamint akciógyakorlatot bemutat. A bemelegítő küldetés után azonban rögtön ugrunk is a mélyvízbe.

Technikailag profin kivitelezett a játék – a grafikus engine nagyszerű, és bár egy-két plusz speciális effekt még nem ártott volna, az összkép így is nagyon jó. Ráadásul kiválóan optimizált az engine – én a maximumot tudtam kihozni a játékból, minden féle akadozás nélkül. A folyamatos sebesség akkor sem változott, amikor egyidejűleg legalább húszan szeltük a kék eget, és bámultuk az egymás szárnyáról visszaverődő napsugarak szinte vakító fényét. Speciális extrák tekintetében is minden létező dologgal fel van szerelve a BA. Küldetéseink előtt egy rövidke útbaigazító videót kapunk, melyből megtudhatjuk, valójában miért is harcolunk az adott területen. Aztán ott vannak az alá festő zenék, melyek nem kevesebb, mint 700 megabájton terpeszkednek a játék korongján – CD-audió minőségű élményt kapunk. Ilyent utoljára a CD-ROM játékok hőskorában láttam, amikor a két megás program mellé kellett még valami helykitöltőnek, amit az-

CSATA UTÁN SIETNI KELL, MOST LÁTTAM, HOGY A LEVES MÁR KÉSZ VAN, ÉS MARIS MÁR JAVÁBAN A PALACSINTÁKAT PÖRGETI

HADSZÍNTEREK

Bizonyára kíváncsiak vagytok, hogy mely légi csatákban is kell helytállnunk a Blazing Angels-ben. Íme a helyszínek listája.

– Dunkerque (a brit csapatok kimenekítése a náci hadsereg által megszállt Franciaországból)
– London (a londoni bombázás)
– Észak-Afrika (valahol Tobruk közelében)
– Pearl Harbor
– Japán Csendes-óceán menti partjai (boszszú Pearl Harborért)
– Midway
– Guadalcanal
– Rabaul
– Normandia (D-day)
– Párizs
– Ardennek
– Berlin

DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

tán 74 percnyi audio-sáv jelképezett. Nem csak a zene jó minőségű és változatos, hangeffektekből is annyi van, hogy nem győzzük kapkodni a fejünket a sok elhangzó dolog hallatán. A felvett szövegek mennyisége is elképesztően nagy, a velünk repülő társaknak be nem áll a szája, ráadásul állandóan poénos, vagy bennünket sértő dolgokat mondogatnak be nekünk a rádióba – az alaphangulat adott. Eléggé felkaptam a vizet például akkor, amikor egyik pilótatársam megjegyezte, hogy a gépem irányítását nyugodtabb szívvel bízná egy kislányra. Szeretném említeni még a hatalmas mennyiségű játékmódot, melyek lehetővé teszik, hogy a térképeket ne csak campaign módban teljesíthessük. A rendelkezésre álló játékmódok rövid leírását az egyik bekeretezett szövegdobozban olvashatjátok.

Most, hogy megtudtuk, technikailag mit kínál a BA, lássuk, mit rejteget részünkre játékélmény és játszhatóság szempontjából. A környezet változatosságára nem lehet panaszunk, szinte minden egyes misszió alkalmával más és más tájakon kell küzdenünk. A térképek igen nagyok, de nem jelenthet gondot a tájékozódás, mert segítségképp kapunk egy célkövető módot, mely a legközelebbi ellenséges célpontokat jelöli meg egy vörös színű jellel. Ami a küldetések változatosságát illeti, azokkal szemben az: mindenkit kiirtani. Nincs gondolkozás, nincs taktikázás, csak a reflex, meg a gyorsaság jut szerephez ebben a műben.

Szinte túl könnyűnek éreztem a játékot első menetben, aztán lelkesedésem villámgyorsan alábbhagyott, miután elértem a tizenegyedik küldetést. A nehézség belövése sajnos eléggé félresikerült a fejlesztőknek, az első pár könnyű bevetést követő iszonyatosan kemény missziók miatt az ember hamar felhagy a további próbálkozással. Ezen a mellékfogáson csupán pár napig tartott volna javítani, a mélyen tisztelt Ubisoft ezt mégsem tette meg.

Igazából nem tudom pontosan, alkotói kinek szánták leginkább ezt a gamét. A Blazing Angels, annak ellenére, hogy játékmenetében semmiféle valóságtartalom nincsen, mégis rendelkezik valamiféle szintű realizmussal például a fizika, vagy az ellenfelek viselkedése terén. Mégsem lehet elmondani erről a játékról, hogy szimulátor, de az agyatlan lövöldözős jelző sértő lenne rá. Így aztán az igazság valahol a kettő között lehet: a Blazing Angels egy könnyen kezelhető, realisztikus tulajdonságokkal felvértezett szimulátor-jellegű akciójáték, mely a család minden tagja számára kiváló szórakozást biztosít, emellett a mai kor technikai színvonalának megfelelően teljesít grafikailag és a körítés tekintetében is.

Hogy emlékeztessen bennünket egy valódi szimulátorra, az egérkezelést kicsit elrontották, hogy mégse legyen olyan könnyű az irányítása. Van ugyan neki elég sok hibája (a nagymama főztje sem lehet mindig tökéletes), de végeredményben megéri az árát.

Wastrel

A JÁTÉKMÓDOK

A Blazing Angels-nek rengeteg változatos játékmódja van, melyek véleményem szerint arra hivatottak, hogy kitoljék egy kicsit az egyjátékos kampány meglehetősen rövid játékidejét. Sajnos új térképeket nem kapunk, a különböző játékmódok ugyanazokon a pályákon játszhatók, mint amelyeket az egyjátékos módban már unalomig nyüstöltünk. Fontos tudni, hogy a játékmódok nagy többségével single playerben, gépi ellenfelek ellen is nyomulhatunk!

Campaign: A normál küldetéssorozat, ahol a missziókat sorrendben kell teljesítenünk.

Mini campaign: Összesen 6 pályát teljesíthetünk ebben a módban, teljesítésükkel különféle upgrade-eket kaphatunk a repülőgépünkre.

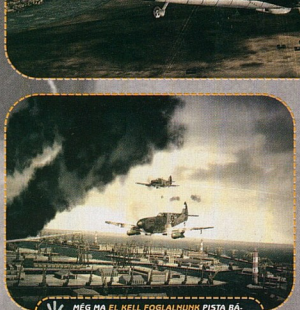
Ace Duel: Itt csak egyetlen ellenfelünk van, de ő a lehető legszívósabb. Feladatunk az „ászt" legyőzni, hogy elnyerjük tőle bajnoki címét.

Arcade: Időre (általában 2 perc) kell adott mennyiségű ellenséges repülőt megsemmisítenünk, akik 3-4 hullámban támadnak ellenünk.

Multiplayer (LAN, Internet, Split-screen): Maximum 16-an játszhatunk egymás ellen interneten, helyi hálón, vagy akár osztott képernyőn keresztül is.

Co-op: Eme mód keretében legfeljebb 16-an, váltvetve harcolhatjuk végig újból a küldetéseket.

SZÉP NAPLEMENTE, GYÖNYÖRŰ TÁJ, ZUHANÓ GÉPEK. MICSODA CSENDÉLET...



MÉG MA EL KELL FOGLALNUNK PISTA BÁTYÁM PÉSZERÉT!

viszont már lennének fenntartásaim. A Blazing Angels-hez hasonló arcade szimulátoroknak mindig is nagy hátulütője volt, hogy változatosság szempontjából nem jeleskednek igazán. A BA esetében igyekeztek szakítani a hagyományokkal a készítők, de a végeredmény jobbára ugyanaz maradt. Hiába tüzik ki számunkra feladatul, hogy védjük meg a londoni parlamentet a bombázóktól, vagy éppen segítsük a földön védekező társainkat, az alapdefiníció mindig ugyan-

\+ SZÉP JÓL OPTIMIZÁLT GRAFIKA, NAGYSZERŰ KÖRÍTÉS
\- EGÉRREL NEHÉZKES IRÁNYÍTÁS, TÚL RÖVID JÁTÉKIDŐ
= HEROES OF THE PACIFIC
EXTRA: JÁTÉKMÓDOK GARMADÁJA

VÉR FAKTOR: ●●●●
HUMOR FAKTOR:
IDŐ FAKTOR: ●●●

7

MINIMUM KONFIG: PIV 1 GZH, 256 MB RAM, 64 MB DIRECTX 9.0C KOMPATIBILIS VGA
AJÁNLOTT KONFIG: PIV 3 GHZ, 1 GB RAM, 256 MB DIRECTX 9.0C KOMPATIBILIS VGA

FAR CRY INSTINCTS PREDATOR

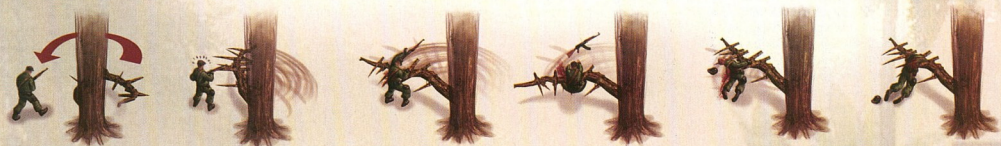
- UBISOFT MONTREAL
- UBISOFT
- WWW.FARCRYGAME.UK.UBI.COM/PREDATOR
- 2006. MÁRCIUS 31.
- TESZTPLATFORM: XBOX 360

ÍME EGY ÚJABB ÍGÉRETESNEK ÍGÉRKEZETT PORT A BURNOUT REVENGE UTÁN, ÁM ENNEK NEM SIKERÜLT BEVÁLTANIA A HOZZÁ FŰZÖTT REMÉNYEKET.

Következő generáció, HD-korszak. Vannak, akiknek eme kifejezések hallatán már a szőr is feláll a hátukon. Pedig ez nem az ellenség, hanem a fejlődés útja, amire szükség van. Előbb-utóbb megfizethető szintre érnek a cuccok, és akkor mindenkinek elérhetőek lesznek, szóval mindez csak jó. Az viszont már kevésbé, hogy egyes játékfejlesztők elkezdték eszetlenül porolgatni portékáikat, minimális, vagy szinte semmi újítást bevetve.

a játék megérkezésekor még egy lavórt is beszítettem magam mellé, hogy ha a fantasztikus látvány annyira magával ragad, akkor a váratlanul bekövetkező anyagcsere folyamatok révén ne a nadrágomat piszkítsam be. Ehhez képest a lavór is üres maradt.
Annyiban nem hazudott az a bizonyos videó, hogy valóban az eddigi legszebb vizeket látjuk a sorozat eddigi tagjaihoz képest, s az is igaz, hogy nagyon messzire (kilométerekre) ellátha-

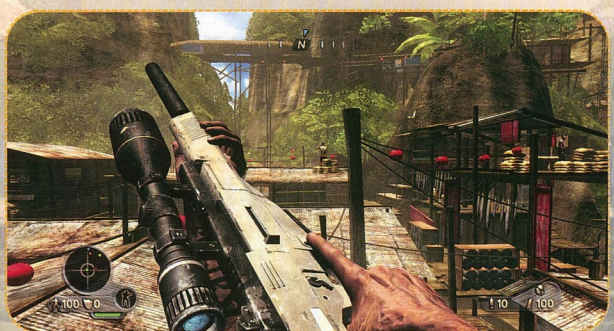
vasható valahol a lapban, így nem térnék ki rá, de azért jóval rövidebb lett, és kevésbé ötletes, valamint csak az alap pályák lejátszása után foghatunk bele, ami kissé zavaró.
Akad még pár hiba, amit mindenképp megemlítenék, bár ezek nem az X360 verzió sajátosságai, sokkal inkább a játéké. A járművek vezethetősége például pocsék, de sok kivetnivalót hagy az ellenfelek intelligenciája is. Például volt olyan, hogy közvetlen előttem kóricálva sem vettek

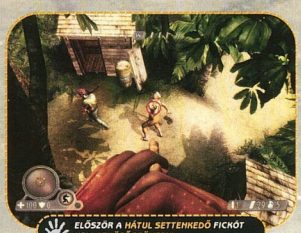


A Far Cry Instincts Predator előzetes képeit és videóit nézegetve meg voltunk győződve, hogy egy nagyon igényes interpretációt kapunk, emtunk. Na de milyen áron? Ha közel megyünk bármilyen tereptárgyhoz, akkor öklömnyi pixelekből összeálló textúrákat láthatunk, valamint

észre, az meg hogy egy ház alá bebújva a résen át lelövöldözhetőek és semmit nem tesznek ellene, csak bepánikolva szaladgálnak, egyszerűen nevetséges. Akadnak (valószínűleg szkriptelési hiba folytán) semmiből előtűnő ellenfelek, és egyes tereptárgyak méretarányával is gond van (egy pocsolyában leguggolva például úszkálni kezdhetünk, egy normál vastag, kidőlt fatörzs mögül meg nem lehet kilátni).
Sokat gondolkodtam, mi legyen az értékeléssel, de végül hatos adtam neki, mert ami sima Xboxon működött és remek volt (?), az ma már itt kevés. Még úgy is, ha két játékot kapunk egyben, és annak fényében is, hogy a Ubisoft tett erőfeszítést azért, hogy a játék fejlődjön.
Hiába azonban a sok igyekezet, ha az egyszeri Pistike imigyen kiált fel a játék láttán: „Miért kell nekem pixeleket bámulnom? Pláne hogy már egyesek a N64 kapcsán azt mondták: a jövő gyermekei nem tudják majd mi az a pixel. Hát tessék, 2006-ot írunk, és... tessék..."

m_anger





ELŐSZÖR A HÁTUL SETTENKEDŐ FICKÓT KELL LEKÖPÖCSÖVEZNI

lékezzünk csak a múlt szám előzetesében felemlegetett mozgóképre, melyben a PC és az X360 verziók sajátosságait hasonlítgatták, az utóbbi javára. Annyira bíztam a csodában, hogy

fájdalmasan szögletes objektumokat (a karakterek kidolgozottságát már ne is említsük). Hol marad akkor a bevezetőben említett HD korszak? Pedig a fejlesztés és az igyekezet meglátszik a játékon, tehát a szándék megvolt. A már ismert pályák is jobban berendezettek, a kritizált karaktermodellek is részletesebbek valamivel, vannak új fegyverek, új járművek, és az elején említett dolgok (víz, messzire láthatóság, látványosabb fény-árnyék effektek) is mind pozitívak. Azt is el kell mondani, hogy a stuff tartalmazza az összel megjelent Instincts mellett a szintén most megjelent Evolution pályákat is, tehát két kalandot kapunk egyben.
Az utóbbi tesztje itt ol-

DVD KAPCSOLAT:
DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

AZOKNAK AJÁNLOTT, AKIK ELŐSZÖR TALÁLKOZNAK AZ FCI-VEL...
... DE AZ ELVÁRT NEXT-GEN SZINTHEZ EZ KEVÉS.
PERFECT DARK ZERO
EXTRA: LÁTVÁNYOS VÍZ ÉS FÉNY-ÁRNYÉK EFFEKTEK

VÉR FAKTOR: HUMOR FAKTOR: IDŐ FAKTOR:

Microsoft Xbox

35990,-

Xbox 360 vezeték nélküli controller

10990,-

Xbox 360 64MB memóriakártya

7990,-

Xbox 360 HD / komponens kábel

7990,-

Xbox 360 Core pack

Hívj!

Xbox S kontroller fekete v. crystal

7490,-

Xbox 360 Premium pack

Hívj!

Logic 3 Inferno Xbox kontroller

3990,-

Sony Playstation / Playstation 2, Microsoft Xbox és egyéb konzol játékgépek szakszerű szervizelése sok éves tapasztalattal, rövid határidővel, garanciával! Díjmentes állapotfelmérés / bevizsgálás, árajánlattétel!
Csomagküldés postai úton 1-2 napos határidővel! Hibás készülékek javítása oda-vissza postázással is!

Sony Playstation 2
(használt készülék, garanciával)

24990,-

PS2 NYKO Omega 2 rezgős kontroller + Castlevania Curse of Darkness

4490,-

PS2 Logitech Cordless kontroller

7990,-

PS2 8MB memóriakártya

4490,-

Sony Playstation
(használt készülék, garanciával)

9900,-

PSX Logic 3 Speedpad kontroller

990,-

KONZOLOK SZERVIZE
GameCity2

1062 Budapest, Hunyadi tér 12. - Nyitva tartás: H - P 10-17-ig
Tel.: (06-1) 479-0812 Mobil Hotline: 06-20 542-61-32
e-mail: postmaster@gioco.t-online.hu

50 THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
60 TOMB RAIDER: LEGEND
68 TOMB RAIDER NŐI SZEMSZÖGBŐL
70 GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES
76 MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION REMIX
80 OUTRUN 2006: COAST 2 COAST
84 FULL SPECTRUM WARRIORS: TEN HAMMERS
90 FAR CRY INSTINCTS: EVOLUTION
94 METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE
98 METAL GEAR SOLID HISTORY
100 ICE AGE 2: THE MELTDOWN
104 ACT OF WAR: HIGH TREASON
106 KINGDOM HEARTS II
110 METROID PRIME: HUNTERS

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

PC

- BETHESDA SOFTWORKS
- BETHESDA SOFTWORKS / 2K GAMES
- WWW.ELDERSCROLLS.COM
- 2006. MÁRCIUS 20.
- TESZTPLATFORM: PC

AZ OBLIVION OLYAN, HOGY OLYAN MÁR NINCS IS. MINT A FELKELŐ NAP SUGARAITÓL CIRÓGATVA ELNYÚLNI AZ ÉDENKERTBEN. HIBÁTLAN.

SPOILER FAKTOR

„Az elképesztő csata után a földre hanyatlottam. Minden erőm elhagyott, s a döbbenet lett úrrá rajtam. Hogyan lehetséges ez, és mi is történt valójában? A Kiválasztott Temploma romokban hevert, és a szent hely falai a főváros utcáiról beszűrődő káosztól voltak hangosak. Magam sem tudtam elhinni, hogy milyen hosszú út állt mögöttem, és hogy végül én voltam az, aki lehetőséget adott a Birodalom megmentésére. Én, a császár első lovagja…"

A fenti idézet a Birodalom egy elfeledett, mitikus hőse, Lord Babbit naplójából származik. Nem tudjuk, létezett-e ez a hihetetlenül bátor harcos, vagy az egész csak egy rossz tréfa, mindenesetre Cyrodiil népe vakon hisz benne, hogy egyszer újra eljön, és rendet teremt a világban, végérvényesen eltörli az alkoholmentes sör bizarr emlékét is, és az emberek gépét alkalmassá teszi az Oblivion futtatására. Ezt a játékot ugyanis mindenkinek látnia kell.

Nem vagyok én apáca!

Lassan már kezdjük megszokni az érzést, hiszen az előző rész után ismét fogolyként kezdjük pályafutásunkat. Sajnos nem bámészkodhatunk túl sokáig, a szemközti cella biztonságából kötözködő állat monológja után megérkezik a császár, hatalmas (két tagot számláló) testőrségével, teljes pánikban. A beszélgetésfoszlányokból kiderül a rémült hangulat oka: az uralkodót megpróbálták meggyilkolni, és fiait is támadás érte. Természetesen a mi cellánkból vezet a titkos alagút, persze nekünk erről senki sem szólt. Ha már ekkora mázlisták vagyunk, lógjunk meg mi is, néhány forduló után újabb merénylők érkeznek, majd ezután a kedves katonák finoman közlik velünk, hogy menjünk a fenébe. Másszunk át a falon lévő lyukon, itt találunk fegyvereket, és szembesülhetünk a kincses ládák feltárásának – egyelőre még egyszerűnek tűnő – módjával. Itt még csak egy irányba mehetünk, és végül átkeveredünk egy barlangba (itt már goblinok is feltűnnek). Ha meglátunk egy farakást, lépjünk mögé, lökjük meg, szépen kilapítja a lejtő alján mit sem sejtő ellenfeleket. Ha átverekedtük magunkat ezen a szakaszon, újra összefutunk a császárral, aki most már szeret minket, kis idő elteltével az amulettjét is ideadja, majd rögtön utána jobb létre szenderül egy rövid, de erőszakos támadás következtében.

A KÖZNÉTEKI SZÁKHÖNYVEKET CYRODIILBEN IS SOKAN OLVASSÁK

A kereskedőknél alkudozhatunk is, ha éppen meg vagyunk szorulva, pár aranyat lehet növelni az alapból ajánlott értéken.

INFO

Az egyik Blade (a testőrök hivatalos megnevezése) nagy gyászában azon nyomban elénk tár egy class választó ablakocskát, véget ért hát első komoly kalandunk. Egy megnyerő modorú ex-császár utolsó szavait illik tiszteletben tartani, következő feladatunk tehát az, hogy megkeressünk egy Jauffree nevű szerzetest, ő az illetékes, mi legyen most. Le kell mennünk a trutyiba, a főváros alatt húzódó csatornarendszer végén pedig máris friss levegőt szívhatunk elgyötört tüdőnkbe. Itt használjuk a Fast Travel lehetőséget (egyébként érdemes ezt alkalmazni, ha a főszálat kívánjuk követni, viszont az igazi hangulathoz hozzátartozik a vadonban böklászás varázsa is), és hipp-hopp, máris Weynon Prioryban találjuk magunkat. Az első ház kell nekünk, az emeleten találjuk a heveny hajhullással küszködő Jauffree testvért, aki az

DEMÓK, VIDEÓK, TRÜKKÖK, HATTERMÉP, PATCH, KEZIKÖNYV, WEBKIT, EXTRA

amulett átvétele után még kicsit rémisztget minket, hogy jaj, megnyílnak Oblivion kapui, aztán némileg hűvösebben közli, hogy megboldogult Uriel Septum urunknak van egy eltitkolt zabigyereke, hiába, a lenyugvó napnak is van ereje, a reklámokból tudhatjuk. A srác neve Martin, és pap egy Kvatch nevű helyen, természetesen létfontosságú, hogy biztonságba helyezzük a trónörökös, így késedelem nélkül indulunk.

Ahová lépek, felperzselődik a város...

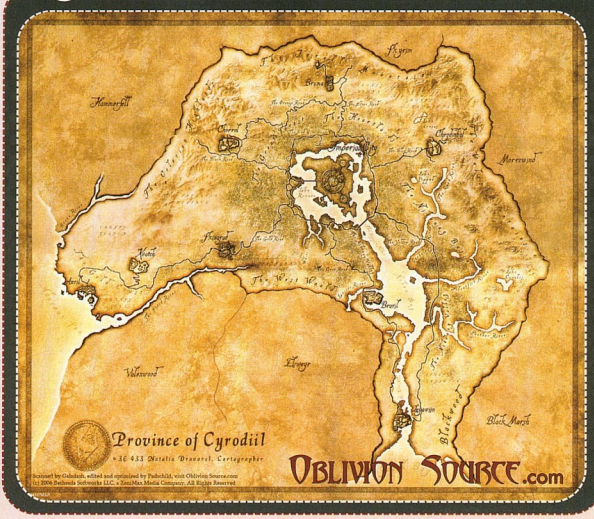
Nem hiszem, hogy meg kellene lepődnünk azon, hogy mire odaérünk, a város romokban hever, az egyik démoni portál ugyanis éppen a kedves település kapuja előtt nyílt meg, és azóta ontja magából a torzszülött, partnerre vágyó lényeket. Ne törődjünk a helyi népek figyelmeztetésivel, hiszen mi hősök vagyunk, induljunk fel a hegyre, ott tornyosul a tetején a város. A barikádoknál belefutunk Savlian Matius parancsnokba, aki kissé megaláz minket, ám végül meghunyászkodik, és odaveti, hogy ha tudunk, azért segítsünk. Ne foglalkozzunk a portál rémisztő külsejével, kerüljük meg, és hatoljunk be a városba, persze ehhez az ott bóklászó szörnyeknek is lesz néhány bántó megjegyzése. Menjünk be a templomba, ott találjuk ezt a Martin gyereket, pechünkre elég makacs, és csak akkor hajlandó velünk jönni, ha bezárjuk valahogy a város előtt éktelenkedő kaput. Nézzünk rá rosszallóan és battyogjunk vissza a lángoló átjáróhoz, majd nagy sóhajtások közepette lépjünk át a túlvilágra.

Elképesztő látvány tárul elénk, Oblivion maga a programozói tökély, lélegzetelállító helyszín. Mentsük meg az előttünk küzdő katonát, aki hálából – ha szeretnénk – csatlakozik hozzánk. Elmondja, hogy a társait elragadták a toronyba, és felveti, hogy esetleg megmenthetnénk őket. A híd végén található kapun még nem tudunk bemenni, kerüljük hát meg az egész épületrendszert, de vigyázzunk a virágnak tűnő, de középső részükön izzó valamikkel, mert ezek, ha a közelükbe érünk, felpattannak, és az arcunktól 3 centire felrobbannak. Végül elérjük a tornyot, lépjünk be, tisztítsuk meg a szörnyektől a szinteket. Felfelé tartsunk, mert a középen látható lángoszlop legtetején van a Sigil kő, amit ha kiveszünk helyéről, megszűnik az átok, a portál bezárul. Az egyik közbülső szinten akad két ajtó, amihez kulcs kell, menjünk át a függőhídon a szemközti toronyba, ahol egy ketrecben van a társunk (aki időközben szinte biztosan elhalálozott) által említett katona, az itt dekkoló őr mellénylyebében van a kulcs, amire szükségünk van. Térjünk vissza, használjuk a kulcsot, és ismét csak vegyük felfelé az irányt, néhány kellemetlen akadályon átvergődve pedig vegyük magunkhoz a kövét. Nagy lángtenger jön elő, meg egy rakás vizuális effektus, aztán újra a városkapu előtt találjuk magunkat. Persze Matius egyből jön nyalizni, hogy ha már ilyen szuper csávók vagyunk, segítsünk neki kipucolni a várost. Tegyük meg, ekkor már a templomban tartózkodó Martin is örömmel jön velünk.

Alig használt szektás bibliát tessék!

Vigyük a trónörököst Weynon Prioryba, ám készüljünk fel, itt is rossz hírek várnak ránk. A várost lerohanta néhány fura alak, s hiába keresük szokott helyén Jauffree atyánkat, csak egy titkos szobát találunk, természetesen feldúlva. Derék barátunk a templomba menekült, nyomás utána, épp időben érkezünk hogy segítsünk neki szorongatott helyzetében. Mikor végeztünk, elmondja, hogy az amulett bizony abban a kirámolt kis szobában volt, magyarul elloptáka a gazfickók, és Martin számára az egyetlen biztonságos hely egy mélyen a hegyek között fekvő templomerőd (Bruma városa mellett található), röpüljünk hát együtt oda. Itt szemtanúi lehetünk egy kedves, de annál kínosabb ceremóniának, majd Jauffree felajánlja, hogy csatlakozzunk a Blade-ekhez, az uralkodó személyes testőrségéhez. Első feladatként meg kell keresnünk egy Baurus nevű egyént, a főváros Elven negyedében, induljunk hát, ám előtte a templom nyugati szárnyában vegyük magunkhoz a spéci testőrfegyvereket. Ez a Baurus a Luther Broad tulajdonában lévő kocsmában van, megkér minket, hogy üljünk le, majd fülünkbe búgja, hogy most ő lelép, egy fickó követni fogja őt, kövessük hát mi is. Tegyünk így, és a borospincében leszámolhatunk az álnok szektás ügynökkel. Vegyük el a halottól a nála lévő könyvet, Baurus pedig megosztja velünk a titkot, mely szerint a puccs mögött egy furcsa csoport, a Mythic Dawn elnevezésű társulat áll. Vigyük el a könyvet a város délkeleti részén található Arcane egyetemre, a Tar-Meena nevű varázslónak, könnyen ráismerhetünk, mert zavarba ejtő hüllőfeje van. Ő felvilágosít minket, hogy csak úgy találhatjuk meg ezt a félénk szektát, ha összegyűjtjük a sorozathoz szükséges további három kötetet. Szerencsére az első kettő már a könyvtárban figyel, a többit pedig keressük a Trade negyedben található First Edition könyvesboltban. Az eladó elkeserítő dolgokat mond, megvan a harmadik könyv, de már lefoglalta egy buzgó gyűjtő. Várakozzunk kicsit a boltban, mire megérkezik az ominózus férfi, aki egy rövid diskurzus után végül nekünk adja a kötetet. Azért azt még kiszedjük belőle, hogy a negyedik részt is meg akarta szerezni, találkozója van egy magas beosztású Mythic-essel, természetesen közöljük vele, hogy nem szükséges elmennie, megoldjuk mi.

VILÁGTÉRÉP



A nagy fekete párduc-buli

Térjünk vissza Baurushoz, aki a kocsma mellett múlatja az időt, levezet minket a csatornába, a találkozó helyszínére. Itt leállhatunk vitázni, hogy melyikünk menjen a randira, és ki legyen a biztosíték. Személy szerint ragaszkodtam hozzá, hogy én szeretnék beszélni a mukival,

HÁZVÁSÁRLÁS

A nagyvárosokban akár le is telepedhetünk, elvehetünk egy gyíklányt, és élhetünk boldogan kis gyíkgyerekeinkkel, akik reggelire legyet, vacsorára viszont minket esznek meg. Azért ezek az otthonok elég drágák, és általában a helyi uralkodó (count/-countess) rezidenciáján kell érdeklődnünk, természetesen csak ügyfélfogadási időben. Előtte szemrevételezhetjük a leendő birtokot, az ilyen épületek elé ugyanis jól látható helyre ki van téve a „For Sale” tábla. Ha elég szimpatikusak vagyunk a helyi király csávónak, és van elég pénzünk, akkor kezdődhet is a lakberendezés. Home sweet home.

de valamit elronthattam, mert óriási vérengzés lett a vége. Mindegy, a főnök testét átkutatva megleltem a negyedik könyvet is, és visszaindultam az egyetemre gyík barátomhoz. Mivel ő kinézete ellenére nagyon okos, egyből elküld minket, hogy ne lábatlankodjunk ott neki, és ha

TIPIKUS DRIVE-IN JELLEGŰ GYORSÉTTEREM, AZ ERRE HALADÓ KALANDOROK PILLANATOK ALATT MEGSÜTHETIK SZALONNÁJUKAT...

másnap visszatérünk, már kapizsgál is valamit. A négy könyv fejezeteinek elején található iniciálékat összeolvasva egy üzenetet kapunk: „Green emperor way where tower touches midday sun”, ami durva fordításban annyit tesz: „zöld császár út ahol torony megérinti a déli napot”. Menjünk a város Green Emperor Way nevű területére, és várjuk meg a déli időpontot. Keressük meg Camarill herceg sírboltját, s az egyik oldalán vörössel kirajzolódik a birodalom térképe, nagy kereszttel bejelölve a helyet, ahol a szektások szent helyét kell keresnünk. Ugorjunk Cheydinhal városába, mivel ez van legközelebb a térképen jelölt ponthoz. Innen induljunk északnak, s egy kedves tavon átúszva, néhány farkast lemészárolva hamarosan eljutunk a teljesen jellegtelen bejárathoz. Bátran lépjünk be.

Na most itt mindenki ilyen vörös posztóban mászkál, tehát nem könnyű megkülönböztetni őket, mondjuk nem is kell. Belépés után azonnal ránk nyomul egy aktivista, aki közli a jó hírt, hogy maga a mester fog minket felavatni. Hú, de jó, lepasszol minket egy haverjának, aki elszedi tőlünk az összes fegyvert, és fel kell vennünk az előírt egyenruhát, aztán megyünk a fő terembe, ahol az elborult tagok éppen áhítattal hallgatják kékbe öltözött mesterük tanításait. Sajnos mire észbe kapnánk, már egy portálon keresztül távozik is. Sebaj, menjünk fel a „színpadra”, ott fogad minket egy kedves szerzet, aki közli velünk, hogy úgy nyerhetjük el a tagságot, ha feláldozzuk az oltáron fekvő célszemélyt. Nagy dilemma következik. Vagy a kést választjuk, és hagyjuk magunkat sodródni az árral, vagy felkapjuk a megszerezni kívánt szent könyvet, aztán uzsgyi. Én utóbbit választottam, magamhoz vettem az írást, aztán menekültem. Fontos, hogy folyamatosan nézegessük a térképet, merre kell menni, mert az üldözés végén már rengetegen vannak a nyomunkban. Persze az igazán laza karakterek megállnak és legyilkolják a követőket, és nyugodtan kirabolják a barlangrendszert. Ha kijutunk, már sínen vagyunk, csak vissza kell vinnünk a cumót Martinnak Cloud Ruler Temple-be. Keressük meg Jauffree-t (a keleti szárnyban van), aki elmondja, hogy kémveszély áll fenn, a kattantak spionokat küldtek a nyakunkra.

Orrunkra köti, hogy sötétedés után a templomtól délre található rúnakövek környékén szoktak ólálkodni gyanús elemek. Ha beköszönt az éjjel, másszunk el odáig (persze előtte töltsük fel készleteinket a templom raktárából), és a felbukkanó hölgyet végezzük ki. Ezután vegyünk utunkat a közeli város, Bruma felé, ahol a kastélyban beszéljünk Burd kapitánnyal. Megtudjuk tőle, hogy semmi gyanús nem történt a településen, a környékről pedig egy Jearl nevű személy tudna beszámolni, ugyanis éppen most jött vissza egy felderítésről. A háza délen van, de a szomszédja szerint napok óta nem bújt elő, az ajtaja zárva, ám könnyedén feltörhető. Azért az már alapból gyanús, hogy a szék felett fél méterrel lebeg, de amikor tűzgolyót küld felénk, már a legdebilebb hősnek is leesik: ez a női kém! Öljük meg, nincs ezen mit szépíteni. Esetleg fosszuk is ki, mert jól esik a gonoszt megbüntetni.

A maradványait átkutatva lelünk egy kulcsot, a hozzá való nyílászáró pedig a padlón, a szőnyeg alatt található, csapóajtó formájában. Ha lemászunk a pincébe, az asztalról vegyük fel a felelőtlenül ott hagyott parancsokat, majd csodálkozzunk el, hogy az innen nyíló alagút egészen a Jerral Hegyekig vezet minket, pontosan a Dagon szentély bejáratának környékére. Ez aztán a praktikus dolog!

BÁR A KONCERT MÁR ELKEZDŐDÖTT, NEM VOLT NAGY TÖMEG...

INFO: Nem lehet elhagyni Cyrodiil területét, a környéket ugyanis természetes akadályok, hegyek, tengerek határolják.

Kő' nő, vagy nem kő' nő?

Most húzzunk vissza Cloud Ruler Temple-be, beszéljünk Jauffree-val és Martinnal. Az ifjú trónörökös elmondja nekünk, hogy szabadidejében átolvasta a szörnyűségesen gonosz könyvet, és rájött arra, hogy könnyedén elkaphatjuk fickót, aki kék ruhájában prédikált a beszívott szektásoknak a szentélyben, az ő Paradicsomába viszont először kaput kell nyitni. Ennek érdekében több összetevőt kell előkotornunk, először is szereznünk kell egy Daedric Artifact-et neki. Figyelmünkbe ajánlja a Modern Heretics című könyvecskét, ami szerencsére nincs messze, ugyanis ott hever előtte az asztalon. Olvassunk bele, és máris megjelenik térképünkön Azura síremléke. Utazzunk a szektás barlanghoz, legjobb, ha onnan indulunk el. Észak felé vegyük az irányt, a hegyeken át hamarosan elérjük a női alakot formázó szobrot. Ha elég kedvesek vagyunk hozzá, az egyik zarándok elárulja, mit kell tennünk ahhoz, hogy ez az Azura nevű csodalény kapcsolatba kerülhessen velünk, ehhez mindössze egy, a környéken nagy példányszámban jelen lévő whispet kell elintéznünk, s a maradványait alkotó porral visszatérnünk a szoborhoz, vagy alkonyat, vagy pirkadat idején. A whispeket egyébként nem fogjuk tudni megölni hagyományos fegyverekkel, vagy varázslattal, vagy ún. enchant-elt fegyverekkel próbálkoznunk (vagyis kombináljuk kedvenc kardunkat valamilyen lélekkővel, de ha megvan még az első portál bezárásából származó Sigil kavicsunk, az is megfelel).

Ha megszereztük a neonzöld port, várjuk meg a megfelelő időpontot, és közelítsük meg a csaj

szobrát. Azonnal megidéződik, de természetesen nem adja ingyen az értékes cuccot, szívességet kér tőlünk kellemes, velőt rázóan rémisztő bariton hangján. Réges-régen öt követője vadászatra indult, hogy végső célként elpusztítsa a hegyekben tanyázó vámpírt. A küldetés felemás sikerrel zárult, a vérszívót elpusztították, ám tragikus sorsuknak köszönhetően az öt lovag maga is Lugosi Béla csendes hódolójává vált.

A RONDASÁG CSÍPŐSCSÁVÁT HARDDAL TESSZÜK A NEVÉRE.

Hogy ne okozhassanak kárt senkiben, elbarikádozták magukat egy Gutted Mine nevű helyen. Azura azt kéri tőlünk, hogy vessünk véget szenvedéseiknek. Az említett dungeon nem messze van a szobortól, hatoljunk be és mészároljunk, az utunkat álló követ pedig egy láncot meghúzva tüntethetjük el. (Sajnos nagyon valószínű, hogy magunk is megfertőződünk, megoldást lásd a cikk vége felé, ill. a keretes írásban.)

Nagypapi sodronyinge

Most másszunk vissza Azura szobrához, és váltsuk be a sorsjegyünket, jutalmunk egy Azura's Star nevű ereklye lesz. Vigyük vissza Martinnak, aki nem hagy minket pihenni, azonnal új küldetést kapunk tőle. Szerinte a Paradicsom-kapunyitó szertartáshoz elengedhetetlen egy néhai császár, Tiber Septim páncélja, de sajnos éppen egy elátkozott helyen van elrejtve, érdeklődik, ugyan lenne-e kedvünk elmenni oda megnézni, mi a helyzet vele. Jauffree még egy kulcsot is ad nekünk, amivel bejuthatunk a katakombákba. Induljunk keletre a térképen jelzett helyre (Sancre Tor), de legyünk résen, mert ha a romokhoz érünk, csontvázak rohannak ránk. Keressük meg a bejáratot, és készüljünk fel a játék egyik legfélelmetesebb szakaszára. Sancre Tor katakombáiban ugyanis szellemek, és hajdan élt Blade-ek maradványai ügyködnek, és nem kimondottan szívlelik a látogatókat. Ráadásul a területen jó néhány csapdába belefuthatunk. No sebaj, vonuljunk a központi hallon keresztül, a misztikus ködbe burkolózott részen pedig azonnal szerencsénk is lesz az első Ancient Blade-hez, aki elmondja, hogy itt valami nagy gonosz oligarcha tevékenykedett, de ha kinyírom a haverjai (három darab van neki összvissz, egy szellemnél becsülendő mennyiség) csontvázát, a négy kísértet együtt feloldhatja a Tiber Septim sírboltját eltorlaszoló mágikus erőteret. Rajta hát, keressük meg a három jómadarat. A másodikat a börtönben találjuk (Entry Hallból nyíló ajtó), itt először is végezzük ki a bejáratot őrző Warden Kastarov elvtársat, akinél megleljük a mágikus kulcsot, ami nyitja a fegyház ajtaját. Menjünk a központi terembe, és itt is nyírjuk ki az Ancient Blade-et, a szelleme meg elkullog. A harmadik a Hall of Judgementben, a negyedik pedig a katakombában található. Ha mindet felszabadítottuk, menjünk a Tomb of the Reman Emperors nevű helységbe, ahol a szellemek összegyűltek, és nagy közös kántálással semlegesítik az erőteret. Most már bemehetünk a sírba, vegyük fel a páncélt, és húzzunk ki erről a végtelenül nyomasztó helyről.

A helyzet bonyolódik

Vigyük vissza Martinnak, aki azt javasolja, beszéljünk Jauffree-val, tegyük hát. A kopasz szerzetes aggasztó híreket közöl: nemrég Bruma mellett is nyílt egy Oblivion kapu, s a település kulcsfontosságára miatt mindenképpen felajánlhatnánk a segítségünket a város katonáinak. A keleti kapunál találjuk a kapitányt, aki egy kis „háttérben-zászló-lobog-ó" stílusú hegyi beszédet tart az embereinek, majd nagy üvöltés közepette berohanhatunk a portálba. Oblivionban a szokásos menetrendet kell követnünk, a torony bejáratát megkeresve, majd a különböző szinteken végigvergődve kell kikapnunk a legtetejéről a Sigil Stone-t. Ha mindezzel végeztünk, visszakerülünk Bruma mellé.

Martin azzal fogad minket, hogy tudja, mi a harmadik összetevő. Egy ősi követ kell megszerezünk (Great Welkynd Stone) egy romváros (Miscarcand) mélyéből. Skingradból lóval indulva hamar ott találjuk magunkat az elpusztult

LOCKPICK GOND

Kalandjaink során várhatóan hamar szembesülni fogunk az egető lockpick-hiánnyal, emiatt pedig nem fogjuk tudni kinyitni a kincses ládákat, ajtókat. A becsületes boltosok meg nem veszik a lopott árukat, így a tolvajokat sem fogják támogatni, vagyis nem nagyon árulnak ilyen spéci zárnyitó eszközöket. A megoldás természetesen a bűnöző rétegben keresendő, Imperial City falai mellett mindig lehet találni pár gyanús alakot, akik naponta újratermelődő készlettel szolgálnak, azonkívül a városok kereskedelmi negyedeiben is érdemes átkutatnunk az ott heverő ládákat.

városnál, a csigalépcsőn át pedig bejuthatunk az alsó termekbe. Három szint van, goblinok, zombik, csontvázak, majd a legvégső szinten maga az utolsó király szelleme, ne ijedjünk meg, nem valami nagy „májktájszon". Ő egyébként akkor bukkan fel, ha elmozdítottuk a nagy

A MADÁRKA ELÉGGÉ SÁRGA, BIZTOS BAJU VAN AZ ÉPÉJÉVEL...

kristályt a helyéről. Ha vaskapuk állják el az utunkat, nézzük körül a közelben, kell lennie egy nyomógombnak, ami kinyitja azokat. Ha megvan a kő, vigyük vissza Martinnak, aki boldog lesz tőle, és azonnal támadni akar (a'la Jimbo bácsi állatai a South Parkban), de ezt ne hagyjuk neki, mert később gondjaink lesznek belőle.

Szavazz rám, válassz engem!

Beszéljünk inkább Jauffree-val, aki nagyon szomorú, mivel számítani lehet egy Bruma elleni inváziora. Sajnos a városi őrök száma nem elégséges egy komolyabb támadás visszaverésére, mindenképpen segítséget kell hát szereznünk. Azt a feladatot kapjuk, hogy látogassuk végig a településeket elöljáróit, és könyörögjünk nekik, hogy küldjék el legjobb embereiket a várható csatába. Induljunk hát lobbizni Bruma túlélése érdekében.

Bravil: Behatolva a kastélyba, a trónteremben találjuk a helyi nagyfőnököt, aki kérésünkre elég ingerülten reagál, és megosztja velünk gondját, mely szerint a városkapu mellett nyílt portál miatt nem tud most katonákat küldeni, de persze ha lennénk olyan hősök, és bezárnánk, már másképp állna a helyzet. Teljesítsük hát a kívánságát (figyelem: Bravil kapujában egy paci csak ránk vár!), Oblivionban balra kell indulnunk, át a függőhídon, és az út mentén bal oldalt találunk egy dungeont, amiben lefelé haladva bejutunk a kis toronyba. Ebből gyorsan húzzunk kifelé, és vonuljunk át a nagyobbik épületbe. Szokásosan tartsunk felfelé, vegyük ki a Sigil követ, és a bezáródás után térjünk vissza a grófhoz, aki most már örömmel küldi hős kapitányát a létfontosságú város védelmére.

Leyawiin: Mind közül a legidegesítőbb, legidegörlőbb kapubezárós küldetés. A várost uraló gróf természetesen utasít minket, hogy zárjuk be az

INVENTORY

1. A tárgy képe
2. A tárgy neve
3. A tárgy értéke
4. A tárgy súlya
5. Fegyver sebzése
6. Állapot (%)
7. Minden tárgyat mutat
8. Csak a fegyvereket mutatja
9. Csak a páncélokat és ruhákat mutatja
10. Csak az italokat, alkímiai eszközöket, összetevőket mutatja
11. Egyéb tárgyakat mutatja
12. Életerő, Magicka, és Fáradtság állapot
13. Váltás spell / inventory nézet között
14. Irányító, kattintásra quest katalógus
15. Jelenlegi terheltség
16. Páncél osztály
17. Vagyon

átjárót, teleportáljunk át Oblivion pusztaságaira. Mint látni fogjuk, a híd romokban hever, válaszszuk hát a bal oldalon található barlangot. De ez nem egyszerű barlang, de nem ám! Először meglehetősen zavartan fedeztem fel, hogy ugyanazon ajtó egyszer ide, másszor oda vezet, aztán leesett. Az egész dungeon egy marha érdekes teleport rendszer, ami egyrészt hej, de ötletes, másrészt kinyírja a játékost. Na mindegy, próbáljuk addig variálni, amíg kijutunk valami szabad területre. A mottó: mindig csak lefelé! Amikor sikerült túljutnunk ezen a rettenetén, másszunk fel a Spindle Shrine nevű toronyba, onnan a függőhídon a másikba, majd annak a tetejére. Itt találunk két kallantyút, a jobb oldali kinyitja a „plafonról" lelógó cellát, a másik viszont sokkal érdekesebb, ugyanis Gate Control a neve. Rántsuk meg magabiztosan, és a pár szinttel alattunk látható ajtón át kijutva a hídra, majd azon végig rohanva essünk be a Portal Towerbe. Itt a hagyományoknak megfelelően irtsuk ki a lakosságot, és vágjuk zsebre a Sigil követ.

A RABBI ÉS BARÁTJA BÉKÉSNEK LÁTSZIK, VISZONT A RONDA LILA RUHÁJUK MIATT MINDENKÉPPEN MEGÉRDEMLIK A HALÁLT...

Hopp, máris Leyawiin mellett vagyunk újra, vissza a kastélyba a grófhoz, aki immár hajlandó segíteni.

Cheydinhal: Természetesen itt is zsarolás áldozatai leszünk, a dolog azonban bonyolultabb, mint eddig. A helyi uralkodó fia ugyanis kissé

ARÉNA

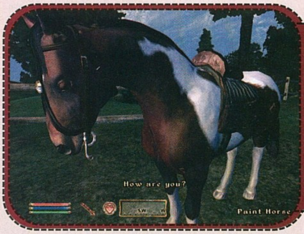
Imperial City szívében találjuk az Arénát, ahol gladiátorként magunk is helyt állhatunk kezdetben hozzánk hasonló harcosok ellen, majd bizonyos szint elérése után jöhetnek a különböző állatok. A kolosszeum reggel 9-től este 9 óráig tart nyitva. A harcon felül fogadhatunk is a küzdelemre, ekkor viszont végig kell szenvednünk az izgalmasnak koránt sem nevezhető csatát két vadember között. Akinek nincs kedve tanulni, menjen bunyózni, ez ilyen egyszerű, végül is remek karrierlehetőség, ráadásul az emberek is szívesebben társalognak velünk, ha történetesen mi vagyunk az Arena aktuális grand championjai.

nagy arc, van is neki egy szervezete, a Knights of the Thorn nevű klub. Jól hangzik, de ha kérdezősködünk, rájöhetünk, hogy ezeknél még az antarktiszi foci válogatottnak is több értelme van, hiszen gyakorlatilag nem csinálnak semmit, csak keménykednek a csajoknak. A gróf fiát Farwilnak hívják, és már két napja bement a portálon, de azóta sem jelentkezett. Ez ugyan egy mellékküldetés, de jó móka lesz, higgyétek el, tartsuk hát nyitva a szemünket, hátha felbukkan ez a fickó. Nem árulok el nagy titkot: felbukkan. Szerencsétlen hülye nem az észvesztve menekülést választja, hanem parancsolgatni kezd, hogy fejezzük be a munkáját. Jön tehát velünk bezárni a kaput, ami a szokásos módon történik, csak ezúttal figyelnünk kell arra, hogy Farwil életben maradjon, és akkor a gróf még külön jutalmat is ad nekünk. Nálam kb. 10 méter után meghalt, nem is tudom miért, azt hiszem belelépett valami szúrós virágba, vagy mittodomain. Amúgy is nagyon idegesítő volt. Ha viszszatérünk a kastélyba, végeztünk is.

Chorrol: A grófnő nagyon kedves, ám sajnos vén, de azért meghagyja, hogy tüntessük el a kaput a városfalak környékéről. Ez az Oblivion rész egyike a legsikerültebb epizódoknak. Több torony is van, amely körbefogja a központit. A körben álló tornyokra felmászva mindegyik tetején találunk egy kapcsolót, ami az alant lévő nagy kapukat nyitja. Mindegyiket nyissuk ki, így egy újabb „körkörös" toronyhoz jutunk. Másszunk fel, és ezen keresztül szaladjunk át a központi épületbe, ahol a megszokott módon szerezzük meg a Sigil követ. A grófnő hálás, még küldetést is ad, ha akarjuk.

Skingrad: Az itteni kiskirályt elég nehéz utolérni, de ha szólunk a központi teremben álldogáló csatlósoknak, hamar lejön, és szemügyre vesz minket. Az itteni kapun belépve három toronnyal szembesülhetünk, azonban a középső (persze az kell nekünk) el van zárva a külvilágtól, az oda vezető hidak ugyanis le vannak szakadva. A megoldás nem túl bonyolult, a két hozzáférhető épület felső szintjén van két kapcsoló, ha azokat megbütyköljük, máris megnyílik az út a citadellába is. Itt már csak a Sigil követ kell kiszednünk, és végeztünk, megy is a segítség Brumának.

Anvil: Ebben a kedves városkában is dúl feminizmus, a nép egy nőnek engedelmeskedik, aki természetesen elküld minket bezárni az Oblivion portált. Itt a Leyawiin pályán már tapasztalt barlangrendszerhez lesz szerencsénk, vigyázzunk, ne essünk le ész nélkül minden lyukba, mert van, amelyikben láva van, és hát akkor ugye szétégünk. Ha átjutunk a számomra rettentően ellenszenves földalatti pályákon, egy kis felszíni kaland, majd még egy kis barlangozás után el is jutottunk a fő toronyhoz, ahol már – mint az



NÉHA BESZÉLGESSÜNK A LOVUNKKAL, HÁTHA AD EGY JÓ TANÁCSOT

Obliviun kapuk kizárólagos néprajzkutatói – könnyű dolgunk lesz.
Kvatch ura sajnos már halott, de ha megcsináljuk az itteni melléküldetést, az egyik szolgálója is küld néhány katonát Brumába.

A császár bekeményít

Miután elvégeztük ezt a feladatot is, térjünk vissza barátainkhoz, és most már bólintsunk rá Martin ötletére. E szerint hagyni kell a Mythic Dawn szektának, hogy három kaput is nyisson Bruma mellett, és akkor legnagyobb örömünkre nyílhat egy Nagy Kapu (Great Gate), ahova nekünk kell majd bemászni, és megszerezni a Nagy Sigil Követ, mert mint kiderült, ez az utolsó összetevő a nagy mágikus Paradicsom-kapu nyitáshoz. Előbb azonban meg kell győznünk Bruma uralkodó asszonyát, aki nem feltétlenül fog lelkesülni egy olyan ötletért, ami nagy valószínűséggel szeretett városa pusztulásával jár. Na ekkor jön jól az, hogy összegyűjtöttük a sok katonát, mert így szinte azonnal rábólint a tervre, ha felkeressük kastélyában. Még vonszoljuk át magunkat a templomba, ahol lesz egy nagy megbeszélés, aztán kövessük Martint a városon kívülre. Ott megtaláljuk a beszervezett emberkéket, ezután közösen, hangosan kiabálva a csoport átvonul a kapukhoz. Gyorsan megnyílik mind a három, óvjuk meg a trónörököst minden ártól a portálokból áradó áldástól. Itt is jól jön, ha sok segítőnk van,

INFO

A fő küldetés szempontjából nélkülözhetetlen NPC-ket képtelenek vagyunk megölni. Csak elvesztik az eszméletüket, ha kitartóan csépeljük őket.

akkor sokkal könnyebb az egész. Ha a Nagy Kapu is feltárta magát, ugorjunk bele.
Most egy elképesztően nehéz misszió következik. Mikor Oblivionba érünk, szembesülhetünk azzal a szörnyű szerkezettel, ami Bruma falainak lerombolására szakosodott. Haláli látvány, ráadásul tűzgolyókat is köpköd felénk. Egy felirat figyelmeztet minket, ha nem fejezzük be ezt az epizódot a sarokban feltüntetett idő alatt, diszkvalifikálnak minket, és a testünket különböző szerszámokkal feldarabolják. Mi ezt azért nem szeretnénk (mármint remélem a többség), így gyorsan zúzzunk hát be valamelyik tornyba, amin keresztül átjuthatunk a belső építmé-

nyekbe (fent a függőhidakon). Másszunk le, és próbáljunk átugrani a törött hidakon. Valószínűleg nem fog menni, leesünk, de sebaj, mert alant van egy barlang, ami az általunk kinézett felhőkarcolóba vezet. Ennek a tetején találunk egy kapunyitó szerkezetet, húzzuk meg szépen, majd nyomás lefelé, és be a nagy toronyba középen. Innentől kezdve ugyanaz a dolgunk, mint a többi esetében, csak itt a tetőn Nagy Sigil Követ találunk. Nagyon nehéz rész, folyamatosan lövöldöznek ránk, sokan törnek életünkre, lehetőség szerint ne nagyon álljunk le harcolni, mert az időlimit nagyon ki van számolva. A Sigil szentély ajtaját zárva találjuk, nagy kódfejtők fel is törhetik gyorsan, de ott kolbászol mindig az ajtó körül a Sigil Keeper, a kulcsok őre. Ha megszereztük a követ, nyomjuk Martin kezébe, aki gyermeki örömmel fogadja azt.

A vég kezdete

Kövessük parancsolónkat Cloud Rulerbe, ahol is a templomban megnyitja nekünk a kaput. A rossz hír az, hogy a portál azonnal bezáródik utánunk, pakoljunk hát fel mindent, ami kellhet, gyógyitalok, kardok, kempingtűzhely. Hatoljunk be a lángoló körbe, és máris Paradise nyugodt világában találjunk magunkat. Ha megkérdezünk egy járókelőt, kiderül, hogy azért mégse olyan szuper itt az élet, a jelen lévő lakosok ugyanis egytől-egyig halottak. Hogy kövessék

Camorant, mind el kellett dobniuk életüket, egy szebb jövő reményében. Ami azonban mégse jött össze, hiszen ez az őrült állat folyamatosan megöli őket, s miután újra éledtek, folytatja a kínzásokat. Hiába, vigyázni kell az ilyen last-minute akciókkal. Első helyszínünk a Savage Garden, ahol dinoszaurusz-szerű lények is vannak. Sajnos (szerencsére?) csak picik. Jurassic Park rajongók előnyben. Ez a Camoran ürge szinte egész idő alatt pofázik nekünk az agyunkba bele, készüljünk fel rá. Ha figyelünk, érdekes dolgokat tudhatunk meg, és talán kicsit el is bizonytalanodunk, vajon most a jó oldalon állunk-e, vagy sem.

Ha haladunk a kertben, egyszer csak egy elágazáshoz érünk, ahol egy rothadt fejű daedra áll, akinek van olyan cucca, amit viselve bejuthatunk a következő szintre, a Forbidden Grottóba. Kinézetéhez képest elég kedves, elkezd minket méltatni, és még választási lehetőséget is ad. Vagy megküzdünk vele, vagy teljesítünk neki egy küldetést. Ha előbbit választjuk, értelemszerűen szúrjuk pengénket a szemébe, ha viszont meghunyászkodunk, akkor azt mondja, hogy van egy haverja (Anaxes), akit bezártak az őslakosok, mentsük ki őt börtönéből. A következő úton haladva elérjük a barlangot, ahol kiderül, hogy ez az Anaxes egy őrült tömeggyilkos, döntse hát el lelkiismeretünk, mit tegyünk. Személy szerint én kiszabadítottam aztán megöltem, így meg kellett ölnöm a hídnál álló alakot is, de hát ez van, az élet nem habos torta. Mindenesetre megszerezzük a bilincsszerű valamit, vegyük fel, és most már beléphetünk Grottóba. Az első szint a Flooded Grotto, ez tulajdonképpen egy vízzel elárasztott dungeon, nem túl nehéz, a következő szint azonban már sokkal keményebb. Lépten-nyomon ketrecekben feszengő áldozatokra bukkanhatunk, s habár kiszabadítani nem tudjuk szerencsétleneket, azért kicsit belemerülhetjük őket a lávába, ha ahhoz van kedvünk. Itt találkozunk Eldamillal, aki felajánlja, hogy segít nekünk. Fogadjuk el, remek társ lesz, mivel az itteni lakosok szokását követve ő is halhatatlan, azaz meghal, aztán újra él. Megkér minket, hogy viselkedjünk rabként, mert mindjárt jön az ellenőrzés. A rosszarcú őr meg is érkezik, mi pedig mehetünk a kalitkába. Mondjuk kicsit gyanússá válik a dolog, mikor elkezdünk közelíteni a láva felé, de szerencsére Eldamil betartja a szavát, és megállítja pár centire az izzó halálától. Rendes azért, nem? Ha elmegy az ellenőrző bizottság, felhúz minket, és közli, hogy most akkor talán menjünk egyedül, majd később találkozunk. A következő folyosón kalandozókedvűek forduljanak balra (három erős ellenfél, viszont nagy zsákmány), céltudatosak pedig jobbra, találkozunk újra barátunkkal, aki szerint senki sem hagyhatja el a börtönt, akinek a kezén az a fura bilincs van. Jó fej, leveszi ő simán. Az utolsó szinten még van egy erős szörny, aztán kijutunk a napfényre.

Mankar Camoran palotája egyszerű, de takaros. A bejáratnál két gyermeke fogad, és tiporja sárba önérzetünket, „úgysincs eséllyed a papi ellen", és hasonlók. Nem kell velük foglalkozni, menjünk be az épületbe, s ott trónol kék fürdőköntösében maga Camoran, aki levág nekünk egy kis monológot, de nyugodtan megtámadhatjuk közben, úgyis az lesz a vége. Harc közben fontos: csak vele foglalkozzunk,

ebben a világban ugyanis ő az egyetlen halandó. Öljük meg (nem lesz egyszerű), és várjuk meg, hogy ránk omoljon az épület – visszakerülünk Martinhoz a templomba. Felveszi az amulettet, tehát tényleg ő a nemes sarj. Hurrá!

A végkifejlet

Martin Imperial City-be hív minket, hogy meggyűjtsuk a Dragonfire-öket, és örökre eltorla-

JÁTÉKKÉPERNYŐ LEÍRÁS

1. Életerő, Magicka, Fáradtság állapot
2. Éppen használt fegyver
3. Éppen használt varázslat
4. Quest iránytű (piros nyíl: quest célja, zöld nyíl: quest célja az aktuális szinten elérhető, kék nyíl: saját jelzés a térképen)
5. Szintlépés jelzés
6. Aktuális ellenfél neve

HUMANOID ELLENFELEK

Az ember formájú ellenfelek általában kevésbé fejlettek, mint mi, az egyes főellenségek viszont fényévekkel járnak előttünk. Óvatosan tehát a nagyon fényes, vagy nagyméretű gonosztevőkkel. A következő fajtájú humanoid lények törhetnek életünkre:

Banditák: Jellemzően light armor, és tompa fegyverek használói. Ha végeztünk velük, érdemes holttestüket átkutatni, kiváló lockpick- és méreglelőhelynek számítanak. Összefuthatunk íjjal felszerelt és mágus bűnözőkkel is.

Martalócok: Inkább a heavy armort és a pengét preferálják ezek a rosszarcú alakok, akik főleg a közelharcban jeleskednek. Nagy táborokban élnek csoportosan, és szintén van nyilas, ill. varázsló mutációjuk.

Vámpírok: Változatos népség, és veszélyes ellenfél. Minden vérszívó képességgel rendelkeznek, és nem ritkán farkasokat tartanak kedves háziállatként.

Nekromanták: Rossz útra tért varázslók, akik halálos varázsigéket sajátítottak el. Többnyire különböző élőhalott szörnyetegeket idéznek meg, viszonylag gyenge testi erejüket ellensúlyozva.

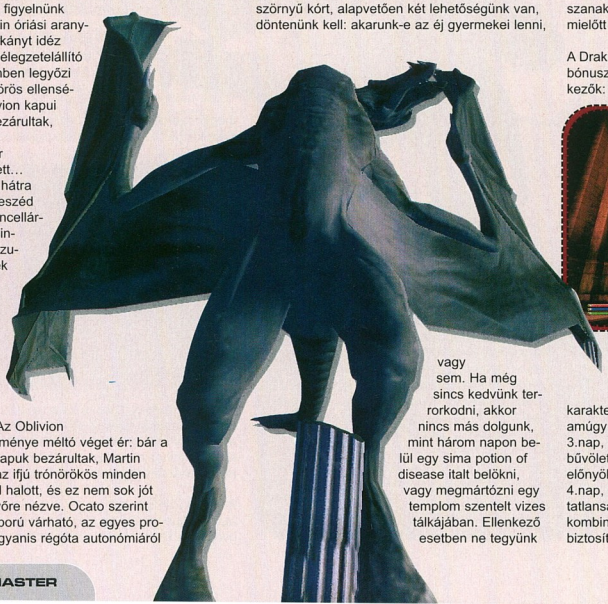
Szellemidézők: Daedra erőkre specializálódott nekromanták.

szoljuk az utat Oblivionba. Éppen megkezdődne az ünnepélyes beiktatás a palotában, mikor egy ör üvöltve ront be a terembe, nyomában három rosszakaróval, és közli, hogy maga Lord Dagon fő-főgonosz istenség és elmebeteg jött el e jeles

IRÁNYTŰ IKONOK

Bánya
Barlang
Elf romok
Oblivion kapu
Kocsma/istálló
Helyi nevezetesség
Romos erőd
Daedra szentély
Táborhely
Település
Város

eseményre. El kell juttatnunk a császárt az Egy Templomába (Temple of the One), induljunk azonnal. Először törjük át magunkat a kerten. Ne álljunk le harcolni sehol, az a biztos halált jelenti. Mikor kijutunk egy kör alaprajzú épülethez, megpillanthatjuk magát Dagont is, nagy, vörös, tízemeletnyi kiadásban, ne törődjünk vele, beszélgessünk a csatatér közepén kicsit Martinnal, aki megígéri, követni fog minket, csak vigyük a templomba, mert hogy van egy ötlete. Fussunk el Dagon lába mellett, és lépjünk be a templomba. Ettől kezdve már csak figyelnünk kell. Martin óriási arany-színű sárkányt idéz meg, és lélegzetelállító küzdelemben legyőzi a nagy vörös ellenséget. Oblivion kapui örökre bezárultak, viszont a császár odaveszett… Még van hátra egy párbeszéd Ocato kancellárral, aki mindenféle szuperhősnek nevez minket, lovaggá üti szerénységünket, és ad egy kis páncélt. Az Oblivion fő cselekménye méltó véget ér: bár a démoni kapuk bezárultak, Martin Septim, az ifjú trónörökös minden bizonnyal halott, és ez nem sok jót ígér a jövőre nézve. Ocato szerint polgárháború várható, az egyes provinciák ugyanis régóta autonómiáról



álmodoznak. Ez azt sugallja, hogy számíthatunk a kiegészítőre, de jó is lesz az.
Elképesztő történet, és még magával ragadóbb játékélmény. Ami még értékesebbé teszi a Bethesda Softworks termékét, hogy a főszál hihetetlen befejezése után még rengeteg potenciál marad a játékban, a mellékküldetések, ill. a céhek ranglétráján való felkapaszkodás legalább olyan izgalmas, mint a gonosz visszaűzése a pokol bugyraiba. Cyrodiil világa azonban olyannyira élménydús, hogy aki csak bolyongani, felfedezni, harácsolni szeretne, az is ugyanúgy elszórakozhat vele.

Áj emm drákúla!

Kétségkívül a vámpírok azok, akikre leginkább kíváncsi volt a társadalom, a misztikus lények mindig is megmozgatták a szerepjátékosok fantáziáját, az Oblivion pedig végre lehetőséget ad nekünk, hogy magunk is saját bőrünkön tapasztaljuk, milyen érzés élőhalottként, hatalmas szemfogakkal bóklászni élet és halál mezsgyéjén. Vérszívóvá válni nem túl bonyolult: mindössze bele kell kötnünk egy ilyen jellegű lénybe, és csatánk során több mint valószínű, hogy átadja nekünk e kedves kórságot, de ha mindez nem lenne elég, ha rossz helyen szenderedünk el, akár két

kedves kis fognyommal a nyakunkon ébredhetünk, ekkor kezdjünk gyanakodni. Segítek: nem, nem a tegnap éjjel a kocsmában felszedett menyecske volt ennyire heves. Ha megkaptuk a szörnyű kórt, alapvetően két lehetőségünk van, döntenünk kell: akaruk-e az éj gyermekei lenni, vagy sem. Ha még sincs kedvünk terrorkodni, akkor nincs más dolgunk, mint három napon belül egy sima potion of disease italt belökni, vagy megmártózni egy templom szentelt vizes tálkájában. Ellenkező esetben ne tegyünk semmit, és a kór áldásos hatása pár napon belül máris jelentkezik. Fakó bőr, vörösen izzó szem, hollywoodi szerepajánlatok tömkelege: ezek a csalhatatlan jelei annak, hogy szépen lassan kezdünk átváltozni.
A vámpírlét egyik jellegzetessége, hogy krumplipüré helyett vérrel kell táplálkoznunk. A recept a következő: „Végy egy középkorú, egészséges emberi lényt, várd meg, míg elalszik, aztán lakmározz." Ügyeljünk azonban arra, hogy ne vegyék észre más személyek ezt a kényes műve-

EZ A KAPU HARC DE LEGALÁBB NEM SIÉP VISSZAFELÉ RONDA.

Óvatosan a bűnözéssel, az örök röntgenszeműek. Ha egy épületben szegjük meg a törvényt, oda is bejönnek utánunk.

INFO

letet, hiszen ekkor érthetően idegesen fognak reagálni. Ha rendszeresen étkezünk, akkor hamarosan tapasztalhatjuk, hogy gyorsabbak, fürgébbek, ügyesebbek leszünk az élet(?) minden terén. Ha viszont elhanyagoljuk mindennapi betevőnk megszerzését, napról napra rondábbak leszünk, míg végül olyan rusnyákká válunk, hogy még Kiszel Tünde is körberöhög minket, ráadásul az NPC-k közül is csak a legkétségbeesettebb hajadonok fognak velünk szóba állni, viszont az igaz, hogy így egyre erősebb állatok leszünk. Muszáj tehát ennünk, különben a napfény is egyre nagyobb roncsolás végez testünkön, szóval vámpírként ne nagyon számítsunk nyaralásra a karibi szigetvilágban, mert szétég a pofánk. Ez persze jelentősen megnehezíti az életünket, a boltok csak nappal tartanak nyitva (így a cuccainkat is elég nehezen adhatjuk el), no meg a fontos szereplők is alszanak éjjel, alaposan gondoljuk át a dolgokat, mielőtt végleg erre a rögös ösvényre lépünk.

A Drakulaként töltött napjaink után különböző bónusz képességeket kaphatunk, ezek a következők:

HA SZERENCSÉM VAN, LEVÁGHA. TOM A LÁBSZÍNEI. AZTÁN FUTOK.

1.nap, Hunter's Sight: harminc másodpercnyi Night Eye és Detect Life.
2.nap, Vampire's Seduction: húsz másodperc Charm bónusz, így azokat a karaktereket is beszélgetésre lehet bírni, akik amúgy viszolyognak tőlünk.
3.nap, Reign of Terror: Silene és Demoralize bűvöletet bocsáthatunk az ellenre. Értelemszerű előnyökkel jár.
4.nap, Embrace of Shadows: Három perc láthatatlanság, másfél perces Night Eye képességgel kombinálva, minden szorult szituációból kiutat biztosít.

Optikai tuning, kutyulás & egyebek

Aki a virágot szereti, rossz ember nem lehet, jelen esetben a közmondás második fele így módosul: „annak nem sok gondja lesz az életben". Az alkímia ugyanis meghatározó szerepű Cyrodiil területén, aki ügyesen gyűjtögeti az összetevőket, rengeteg hatásos italt kotyvaszthat magának. Összetevők három módon kerülhetnek hozzánk: réten szökdécselős virágszedés útján, elhullott ellenség maradványainak átkutatása következtében, a kényelmesebbek pedig akár a boltokban is megvásárolhatják őket. Ezeket egyébként nyersen is elfogyaszthatjuk, de egyrészt nem vagyunk nyulak, másrészt meg ha már adott a lehetőség, kotyvaszunk már saját főzeteket. A keverés menete egyszerű: keressünk legalább két olyan hozzávalót, amelynek azonos hatása van (pl. Restore Health/Magicka/Fatigue), és ha van egy mozsarunk (mortar vagy pestle), akkor már értelemszerű az egész. Természetesen kombinálhatjuk a dolgokat, tehát készíthetünk megadeluxe gyógyitalt is, ami akár legyőzhetetlen, izmos herkulessé változtathat minket.

Ami érdekesebb, az a méregkeverés. Ha olyan cuccokat kutyulunk össze, amelyeknek csak negatív hatása van, akkor rózsaszín helyett zöld löttyöt kapunk. Ha ezeket használjuk, akkor automatikusan az éppen használt fegyverünkre cseppentünk belőle, ami így alapsebzésén felül

még extra poison damage lehetőséget is kínál. Vigyázzunk ilyenkor, t**ön ne szúrjuk magunkat, vagy felebarátunkat. A játékban fellelhető növényfajok száma tart a végtelenhez, így meg sem próbálom felsorolni őket. Tényleg baromi sok van.

Lehetőség van saját varázslatok készítésére, ehhez azonban mágusnak kell lennünk. Ekkor az alap spelleket egymással kombinálva félelmetes erejű mágiára tehetünk szert, a variációk száma…Na most tanultam kombinatorikát, de utálok számolni, szóval nagyon sok van, és kész..

Fegyvereinket, sőt rucinkat is megbolondíthatjuk, erre való az ún. enchante-elés. A lényege az, hogy valamilyen mágikus követ belenyomunk a kardunkba vagy a zekénkbe, ettől az sokkal klasszabb lesz, mint idáig volt. A gyakorlatban soul gemeket kell használnunk, ezekbe egy varázslattal (Soul Trap) bepakolhatjuk valamelyik legyőzött ellenfelünk lelkét, s mikor ezeket aktiváljuk, felugrik egy cirádás ablakocska, ahol kiválaszthatjuk, milyen tárggyal akarjuk együtt használni a követ. Fontos, hogy minden kőnek van egy charge értéke, ami ha kimerül, nem lesz több bónusz sebzés, ilyenkor új követ kell beleraknunk, de a Mágusok Céhének képviselői is szívesen feltöltik nekünk.

SOUL GEM-EK

A fegyver „megbűbájozása" nagyon fontos lehet, hiszen az undead, ill. test nélküli plazmalényeket csak így tudjuk megsebezni. Ebben segítségünkre lesznek a soul gemek, amelyekbe elpusztított lények lelkeit zárhatjuk. Szerte Cyrodiilban lelhetünk ilyen köveket, fajától függően más-más töltöttségi szinttel:

Petty: 150
Lesser: 300
Common: 800
Greater: 1200
Grand: 1600

Ha éppen nincs soul kövünk, akkor a Sigil köveket is felhasználhatjuk, ekkor az alapfegyver minőségétől függő töltöttségi szintet kapunk.

Mindenképpen szót érdemel a Sneak képesség. Főleg tolvajok alkalmazzák a rejtőzködés művészetét, a zsebmetszőknek különösen fontos, hogy bizonyos helyzetekben észrevétlenek maradjanak. Fejlesszük e tulajdonságunkat, mert rendkívül hasznos, ellenségeink elsétálnak mellettünk, bambán tanakodva, vajon hova lettünk egy pillanat alatt, titokban átjuthatunk az örökön a kincstárakba és a tiltott helyekre, kizsebelhetünk másokat, míg azok a csillagokat bámulják az égen. Ha lopakodunk, célkeresztünk szemmé változik, s ennek sárga színbe fordulása jelzi, hogy valamit elrontottunk, és észrevettek minket. Nesztelen mozgásnál egyébként csak és kizárólag a csizma minősége számít, nyilván egy kecses bőrcipőbe több sikerrel járunk, mint egy harminckilós acélbetétes vasszandállal. A zsebtolvajkodás sincs túlbonyolítva, egyszerűen elég annyi, hogy ha Sneak módban közel osonunk valakihez, és nyomunk egy interakciót. Ekkor beszélgetés helyett jól kirámoljuk. Sajnos elég sokan, gyakran még a legprimitívebb goblinok is zárják a kincsesládájukat, így kalandjaink során számos alkalommal fogunk szembesülni ilyen problémákkal. Ehhez azonban nem kell más, mint néhány lockpick, ez a görbült, hegyes végű szerszám hasznos pajtásunk lehet a zsákmányszerzés nehéz időszaka alatt. Még a legbikább zárat is felfeszítjük, pusztán türelem kérdése az egész. A trükk szimpla: ha felugrik a „nyitó" panel, látunk nyelveket, amiket a lockpick segítségével fellökhetünk, végső célunk pedig az, hogy mindegyik kis henger fennmaradjon, ekkor ugyanis kinyílik a kincset rejtő tároló, vagy ajtó. Ahhoz, hogy az aranyszínű nyelveket meg tudjuk állítani fent, rengeteg gyakorlásra lesz szükségünk. Ha ráérzünk, már egyszerű, a lényeg az, hogy bizonyos fellökések után lassabban esnek vissza, ekkor kell egy bal egérgombot nyomnunk, és az éppen aktuális henger így fennmarad. Arra azért számítsunk, hogy nagyon sok ilyen kis piszkavasat fogunk eltörni próbálkozásaink során.

Ki tudna ellenállni egy sejtelmesen csillogó, csodás ereklyének, ha ahhoz csak egy sima parasztot kell megölnünk? A játék sokszor próbára tesz minket, és bizony még a legszelídebb paladinoknak is eljár néha a kezük, ha hatalmas haszon kecsegtet. Ekkor rövid időn belül katonák keresztüzében találjuk magunkat, akik nem cicóznak, kiabálnak velünk, és felajánlanak három lehetőséget. Börtön, pénzbüntetés, vagy ellenállás. Az első esetben elkobozzák javainkat, és jól tömlöcbe kerülünk, szerencsétlen esetben egy benga állat cellatársaként készülhetünk is a nászra. Ha inkább fizetnénk, levonják tőlünk a vérdíj összegét (gyilkosság esetén ez 1000 arany is lehet), és a kastélyban térünk magunkhoz, de legalább nem kell a börtönkoszttal szenvednünk. A legrosszabb, amit tehetünk, hogy megtagadjuk az engedelmességet, ekkor valószínűleg a városi őr kardélre hányja

VÁMPÍR GYÓGYULÁS

Ha végérvényesen Lugosi Bélát választottuk példaképül, de elegünk van már az állandó éjszakai kalandokból, egyszerűen változzunk vissza. Persze ez mégsem megy olyan könnyen, de legalább több lehetőség közül választhatunk. Megkereshetünk egy papot, aki gyógyításssal foglalkozik (először finoman közli velünk, hogy az egyetlen gyógymód a halál, de persze kamuzik), aki valószínűleg az Arcane egyetemen tevékenykedő Raminus Polus-hoz irányít minket, vagy ha Dark Brotherhood tagok vagyunk, keressük Vicente Valtierit, aki abszolút illetékes, hiszen maga is vérszívó. Végül is mindenképpen Skingrad urához, Janus Hassildor őfelségéhez jutunk, aki szintén vámpír. Neki éppenséggel nagyon beteg a felesége, így ad egy küldetést, még pedig Glenmoril boszorkányának megtalálását (kis segítség: Cheydinhaltól délre, a Corbolo folyónál keressük őt, a neve Melisande, nem fog csak úgy segíteni, ő is ad egy küldit. Lényeg, ami lényeg: rengeteget kell szívnunk ahhoz, hogy újra emberek legyünk.

LETESZTELTEM AZ ÚJ SZHÁVANYCSHÁLÓ VARÁZSLATOMAT, DE MINTHA AZ UTOLSÓ HÉT VARÁZSLÁSZÓT ÖSSZEHEVERTÉK VOLNA...

tegnapi mulatozásából fakadó belső gondolatait, majd közvetlenül utána minket is. Lenyomhatjuk, de egy ilyen gyilkosság után ne is számítsunk kényelmes nyugdíjas életre, ugyanis mindenki ránk fog vadászni, úgy meg nehéz élni.

Természetesen nem azt kell kiválasztanunk, amelyiknél vicsorogva leköp minket – ha jól ügyeskedünk, szépen lassan növekedni kezd reputációnk. A végeredményt azonban nagyban befolyásolja beszédkészségünk is.

CSILLAGJEGYEK ÉS EXTRÁK

Mage	Magicka +50
Apprentice	Magicka +100, Weakness to Magicka 100%
Warrior	Strength +10, Endurance +10
Thief	Agility +10, Speed +10, Luck +10
Shadow	Láthatatlanság (60 másodpercig, naponta egy alkalommal)
Lover	Paralyze (10 mp.), Fatigue 120 lose naponta
Ritual	Restore Health (naponta egy), Turn Undead (30 mp.)
Tower	Naponta egy average zár nyitása, Reflect Damage (120 mp.)
Serpent	Damege Health, Dispel, Cure Poison, Damage Fatigue (naponta egy)
Atronach	Magicka +150, Spell Absorption 50%, nincs Magicka töltődés
Lady	Willpower +10, Endurance +10
Steed	Speed +20
Lord	Restore Health, Weakness to fire 25%

Érdekes minijáték a Meggyőzés (Persuasion) intézménye. Párbeszéd esetén a bal alsó sarokban látunk egy fejet ábrázoló ikont, arra kattintva ugrik fel ez az ablak. Az első látásra bonyolult szisztéma valójában pofonegyszerű, célunk minél jobban megkedveltetni magunkat az adott lénnyel. Ha ugyanis rajong értünk, megered a nyelve, és rengeteg mászkálástól kímélhet meg minket, ha esetleg kikotyog néhány titkot. Na szóval, a legfontosabb rész a kör alakú hangulatjelző, amely középen mutatja, hogy a szóban forgó személy mennyire került a hatásod alá (100 a maximum érték). Választhatjuk a könnyebb utat, és megvesztegetéssel növelhetjük szimpátiáját (Bribe), de az igazi szerepjátékosok másképp csinálják. A kör négy részre van osztva, szimbolizálva a cselekvéseket, amiket végezhetünk (csodálat – admire, hencegés – boast, viccelődés – joke, kényszerítés – coerce). Ha az egyes negyedek felé visszük a kurzort, láthatjuk az NPC reakcióját ez egyes témákra.

Az őzikéket nagyon nehéz megölni, mert folyton elugrálnak előlünk. Kemény harcra számíthat az, aki belénk köt...

INFO

A játék elején alaposan fontoljuk meg, milyen karakterosztályt választunk, hiszen ez alapjaiban fogja meghatározni kalandjaink minőségét. Persze egy varázsló is maszkálhat mindig úgy, hogy több ezer lény vére keveredik díszes pallosának pengéjén, de ha valaki hajlamos az ámokfutásra, akkor minek induljon hátrányból. Annak, hogy női vagy férfi hőssel küzdünk, nem sok jelentősége van, ki melyikkel tud jobban azonosulni. Viszont az már korántsem mindegy, hogy milyen fajjal kezdünk, a választható népségek ugyanis eléggé különböznek egymástól.

Íme egy kis segítség a döntés megkönnyítése érdekében:

Argonian: Ezek a gyíkemberek elég furcsák, de biztos sokan szeretnek kedvenc háziállatuk bőrébe bújni. Gyenge faj, de egyedei igen mozgékonyak, a hímek lopakodnak és harcolnak, a nőstények meg varázsolnak.

Breton: Kiegyensúlyozott karakter, főleg a defenzív varázslatokban jeleskednek, a képességeiket tekintve is olyan „mindenhez értenek" típusúak.

Dark Elf: Belőlük lesznek a legjobb csatamágusok, tűz ellen tanúsított védelmük pedig különösen hatékonnyá teszi őket a főküldetés során, amikor is Oblivion vidékein százával repülnek ránk a tűzgolyók.

High Elf: Kimondottan támadó, agresszív nép, akik nem riadnak vissza a legsötétebb varázslatok használatától sem, de ha úgy hozza a sors, akár ököllel is elpüfölnek bárkit. Vérszomjas játékosoknak, akik előbb lőnek, suhintanak, ledarálnak, és csak utána kérdezik meg, merre van a pályaudvar.

Imperial: Művelt, emberi faj, legfontosabb különleges képességük a Voice of the Emperor, amellyel a „bizalom" minijáték sokkal könnyebb lesz, így az NPC-k nagy része alapból szimpatizál velünk.

Khajiit: Alapból Demoralize és Night Eye tulajdonsággal rendelkeznek, tolvaj stílusú játékhoz ideális.

Nord: Északi favágó bunkók, de igaz, ami igaz, erőset ütnek. Főleg közelharchoz ajánlott, az intelligencia nem igazán az ő műfajuk.

Ork: Jól ismerjük őket, itt zöld színük van, meg nagy agyaruk; élettársnak nem a legjobb, de közelharcra ideális. Általában ők a lovakkal is könnyebben boldogulnak.

Redguard: Szintén egy kimondottan verekedős karakter, van nekik egy Adrenaline Rush nevű képességük, amitől rövid időre szupermenné változhatunk.

Wood Elf: Az erdők, susnyások lopakodó népe, velük az észrevételességet nem túl bonyolult elérni. Command Creature tulajdonságok remek problémamegoldó képességre utal.

Ha kiválasztottuk a megfelelő fajt, még mindig nem vagyunk készen, ugyanis azt is el kell döntenünk, mely csillagjegy áll szívünkhöz a legközelebb. Itt is van választék, a Mage, Apprentice, Warrior, Thief, Shadow, Lover, Ritual, Tower, Serpent, Atronach, Lady, Steed, Lord lehetőségek között mindenki megtalálhatja a számára ideális extrákat nyújtó választást.

Karakterünk a következő tulajdonságokkal rendelkezik, értelemszerűen, amelyiket a leggyakrabban használjuk, az fog a legnagyobb ütemben fejlődni:

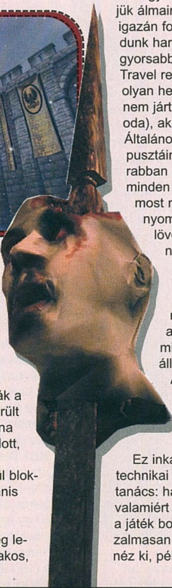
AZT A SZERZET OTTANI SZÉPEN ELLOPTA, MERT JÓL MUKNTA A HÁZAN KÍVÜL. CSAK ÉSZRE NE VEGYE VALAKI FÖLÖTTÜNK...

– Blokkolás, fegyverkovács, nehéz páncél, tompa fegyver használat, kardhasználat, atlétika, kézitusa (harci képességek)
– Rombolás, átváltozás, illúzió, megidézés, miszticizmus, gyógyulás, alkímia (mágikus képességek)
– Biztonság, lopakodás, akrobatika, könnyű páncél, mesterlövész, kereskedő, beszédképesség (lopakodási képességek)

Végezetül következzen néhány jó tanács, amiket szem előtt tartva elkerülhetjük a nagyobb pácokba való kerülést.

Ha egykezes fegyvert használunk, ne felejtsünk el pajzsot is szerezni mellé, így ha látjuk, hogy az ellenség nagyon ránknyomul, csak tartsuk fel jó magasra, hadd püfölje azt végelgyengülésig. A blokkolás nem automatikus, nekünk kell odafigyelni rá!

VÉGÜL A SZOBOR NEM JÖTT ÖSSZE EZÉRT MAGAMAT FARAGTATTAM KI



Ha véletlenül kardunkat egy barátunk gyomrába mártjuk, és az – érthető okokból – kicsit túlreagálja a dolgot, és ránk támad, emeljük fel pajzsunkat, é s interaktiválnjunk (alapértelmezésben a Space billentyűvel), ezzel jelezzük felé, hogy nem szándékosan vágtuk ketté a máját. Általában elfogadják bocsánatkérésünket, és abbahagyják a harcot. Egy alkalommal nekem sikerült a császárt megmogyorózni, hát utána egy darabig elég kínos csönd fogadott, ha audienciára érkeztem.

A legideálisabb támadás közvetlenül blokkolás után kivitelezhető, ekkor ugyanis egy rövid pillanatig védtelen az ellenfél.

Egy küldetést többféleképpen is meg lehet oldani, általában van egy erőszakos, ill. egy békésebb verzió, vérmérséklettől függően lehet választani.

A lovak igazából nem sok mindenre használhatók, inkább mint különlegesség kerültek bele az Oblivionba. Általában minden város mellett találunk egy istállót (Stables), ahol beszerezhetjük álmaink paciját, viszonylag olcsón. Nem igazán fogott meg, mivel lóháton nem tudunk harcolni, viszont cserébe kétségkívül gyorsabban haladhatunk. Ha a remek Fast Travel rendszer nem megfelelő (például olyan helyre akarunk menni, ahol eddig még nem jártunk, s emiatt nem teleportálhatunk oda), akkor hasznos.

Általános érvényű szabály, de Oblivion pusztáin különösen ajánlatos minél gyakrabban menteni. Ebben a pokoli világban minden sarkon a halál fenyeget, és ez most nem csak üres fenyegetés. Léptennyomon csapdák várnak ránk, őrtornyok lövöldöznek felénk, sőt, még a növények is gyakran megtámadnak minket.

Ha annyira sok cuccot zsákmányoltunk, hogy hősünk már erősen rogyadozik, megjelenik a sarokban a „you are over encumbered” felirat, mi pedig nem tudunk mozogni, csak állunk földbe gyökerezett lábbal.

A megoldás természetesen néhány dögnehéz tárgy eldobása, amit az inventoryban tudunk megtenni, még pedig a mágikus Shift + bal click kombinációval.

Ez inkább technikai tanács: ha valamiért a játék borzalmasan néz ki, például vörös csíkok szabdalják a játékteret, először próbáljuk meg a Bloom effektet kikapcsolni az Options menüben, a tapasztalatok szerint ugyanis ez terrorizálja legjobban a régebbi videokártyákat.

ELJÁTSZHATJUK A VÉGZET TEMPLOMA UTOLSÓ JELENETÉT IS

A nyilazás egyszerű, mint a karikacsapás. Bal egérgombot lenyomva kell tartani, megfeszül az íj, célzás, majd a gomb felengedésével útjára engedjük a halálhozó nyilat.

Az Oblivion egy csoda. A lebilincselő fő szál, és a korlátlan lehetőségek együtt eddig még soha nem látott játékélményhez vezetnek. Habár a gépigénye indokolatlanul magas, érdemes nekikezdeni alacsonyabb részletességgel is, mert egy idő után úgysem számít majd, minek van árnyéka, vagy hogy a víz hogy néz ki… A világ magával ragad, s nem ereszt.

Babbit

+ MINDEN, AZ EGÉSZ JÁTÉK
- SAJNOS NÉHA ABBA KELL HAGYNI
■ TES III: MORROWIND
▼ EXTRA: ELKÉPESZTŐ JÁTÉKIDŐ

VÉR FAKTOR: ●●●○○ HUMOR FAKTOR: ●○○○○ IDŐ FAKTOR: ●●●●●

10

MINIMUM KONFIG: PIV 2 GHZ, 512 MB RAM, 128 MB DIRECTX 9.0C KOMPATIBILIS VGA
AJÁNLOTT KONFIG: PIV 3 GHZ, 1 GB RAM, ATI X800 SOROZAT, VAGY GEFORCE 6800-7800 SOROZAT

TOMB RAIDER: LEGEND

PC

- EIDOS
- CRYSTAL DYNAMICS
- WWW.TOMBRAIDER.COM
- 2006. ÁPRILIS 7. / PSP: 2006. II. NEGYEDÉV
- TESZTPLATFORM: PC

LARA FELTÁMADT SÍRJÁBÓL, ÉS VISSZATÉRT A SÍROKBA. NEM PARADOXON: JÓSÁG, HAMISÍTATLAN TR-CÍM, KELLEMESEN BECSOMAGOLVA. ÖRÜLÜNK.

SPOILER FAKTOR

Nagyon gyors bevezető: az irányításról bővebben a DVD-n található fájlban, igyekeztem úgy elkészíteni a végigjátszást, hogy minden platformon használható legyen. A Croft Manor extrapályának teljes leírása szintén a DVD-n kapott helyett. Mind abban, mind ebben a cikkben az összes kincs fellelési helye megtalálható.

1. Bolívia – Tiwanaku

Amint átértél a leszakadt sziklahídon, a kis tó innenső partján megtalálod az első **bronzkincset** (1/10). Átúszva és felkapaszkodva a peremre lökd le a sziklát (akciógomb, és tolás), majd nézz le jobbra, ott a következő **bronzkincs** (2/10) – nem kell lemenni érte, a csáklyával begyűjthető. Jön némi mászás, gyakorold az oldalra ugrást (mindig előbb az irányt nyomd le, aztán az ugrásgombot, így látod is, Lara merre-felé akar repülni!). Az első lengőkötélről kétfelé vezet az út: a kézenfekvő szembe, a vízesés mögé, ám balra is van egy üreg, ha ide ugrasz be, egy **ezüstkincs** a jutalom (5/1). A szabadban a párkányozás, az Indy-féle kőgolyó (jobbra a szikálhoz lapulhatsz), és a vízszintes rudas ugrálás tréningje után az első, könnyű ellenség.

Itt lesz az első puzzle: egy nagy, kidőlt fa (balra tőle egy **bronzkincs** (3/10)!). Mássz fel hátul a sziklaperemre, a sarok után újabb ugrással egy szinttel feljebb, majd a platóra. Ennek végében lökd le a követ, és ess utána – a fatörzs felemelkedett, a kiálló ágon továbbrepülhetsz. Az utat egy csillogó korong zárja le, lődd ki rá a csáklyát, majd az akciógombbal rántsd magad felé az akadályt.

Két őr, perem (gyorsítva – akciógomb pumpálása! – kell továbbmenned, mert leszakad), majd felfelé tovább. Újabb kötélről ugrás következik, a hármas vízesés baloldali vízfüggönye mögött találsz egy **bronzkincset** (4/10). Lengedezés, őr, szakadék. Jön az első csáklyás repülés: fuss neki a szakadéknak, a pereménél dobbants, majd a levegőben ismét nyomd meg az ugrás gombját, ekkor Lara automatikusan kilövi a csáklyát a függesztőpontba. Innentől kezdve ez a kötél is úgy viselkedik, mint a többi, tehát lehet rajta le-fel mászni, forgolódni, belendülni. A túlparton, amint a sarokhoz érsz, állj meg! Lara felnéz balra: ott egy **bronzkincs** (5/10), a csáklyával összeszedheted.

A helikopteres mozi után jön az első nagyobb akciórész. A lejtő tetején álló kőgolyókon megjelenik a veszély nemzetközi jele, a sárga háromszögben lévő felkiáltójel; minden ilyen helyet meglőve valami csudás dolog következik, a benzines hordó felrobban, a szikla leomlik és így tovább. Jelen esetben a golyók fognak lerobogni, és kivasalni a srácokat. Amint lecsúsztál a lejtőn, jobbra, szemben van egy kis beugró,

itt egy **bronzkincs** (6/10). Továbbmenve, ha nem mész fel az emelkedőn, hanem jobbra átmászol az építményen, elöl, hátra, szintén picit jobbra van a következő **bronzjutalom** (7/10). Lengj át a kötélen (ezen már feljebb kell mászni, ne feledd: akció+iránygombok!). A másik oldalon vár a hadsereg nagyobb fele; tőlük zsákmányolhatsz támadókarabélyt [Assault Rifle], gyűjtsd be!

A főlépcsőn, a 12. fok magasságában ugorj oldalra, balra, egy befalazott kis alkóvban **ezüstkincs** (2/5); a bejutáshoz lődd szét a téglákat.

Miután beléptél a templomba, a lejtő alján újabb csáklyázós repülés, tehát dupla ugrás. A folyosó végében, amikor meglátod a láncokat, balra bemehetsz egy kis oldaljáraton, itt egy újabb **bronzkincs** (8/10). A középső láncon fel, hátraszaltó az első láncra, gyorsítva fel, és vissza az előbbire, aztán be az átjárón, ess le. Ugorj a tóba, lemerülve úszz előre és jobbra, koppanóig úszva kimászhatsz egy kis barlangba: **bronzkincs** (9/10), aztán vissza, a fénynél mássz ki. Az első összezáródó falon simán át lehet rohanni (menj neki futva, amint szétnyílik, átrohanhatsz), a másodikhoz már trükk kell: találsz egy ketrecet, told magad előtt, így átjuthatsz.

Újabb, komolyabb fejtörő: három kapcsoló, ezekre kell egy-egy ládát húzni, hogy kinyíljon a kapu. Amint beléptél, menj jobbra, a lánc mögött felmászhatsz egy kis alkóvba, itt az utolsó **bronzkincs** (10/10). Lent egy libikóka, egy láda támasztja ki, ezt húzd el, majd vissza, a már lebillent „nyelvre". Mássz fel a szerkezet melletti sziklára, ennek végében egy magasabb kiszögellés, erről ugorj a mérleghintára, ha jól csinálod, a kalitka felrepül a platformra. Hátrébb találsz még egy ládát, de azt nem kell bántanod, ezzel tudsz időt spórolni. Most két megoldást írok le:

Aki Time Trial módban, időre fut, a felreptetett kockát, és az eleve fent lévő másikat húzza rá a (kapuval szemben állva) baloldali és középső kapcsolókra, majd álljon rá a jobboldalira.

EGY JÓL MEGVÁLASZTOTT GUMICSIZMÁRA NÉHA A KÖGÖMBÖN GÖRDÜL. YESS ÉS SOHAL TÖRVÉNYEK FELADAT.

DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

A kapu nyitva, ugrás a következő szakaszra! Ám itt szedhető össze a pálya egyetlen *aranykincse* is. Sajnos a mozi bekavar, ezért annak végén húzd le a középső kapcsolóról a ládát, állj a jobboldalira, hogy lemenjen a kapu, majd told vissza a középső ládát, és állj rá úgy a jobbra lévő kapcsolóra, hogy a jobboldali falnál lévő fogaskerekes szerkezetet lásd (ha kell, told fel a fényerőt!). Figyeld a fogaskereket: *csak addig állj a kapcsolón, míg a kerék kettőt forog,* ekkor azonnal ugorj le! Ha jól csináltad, a kapu csak félig lesz felhúzva (a kapun lévő majomdomborzú szája egy vonalban van a mellette lévő bevágások közül a felsővel, és a kapu fel-le mozog, erőlködve). A kincset csak ebben az állásban tudod elérni!

Most mehetünk tovább; a kapuval szemben állva a baloldali láncon felmászhatsz, át egy peremre, felfelé, át a láncon, és ismét perem, csak lefelé esve (guggolás gomb!), majd még egy-két ugrás, és a kapuná l vagy. Aki siet, kirohanhat, lásd a következő szakaszt. Aki nem, menjen előre, és a másik oldalon játssza el az imént tieket visszafelé, felszedhet egy **ezüstkincset** (3/5). Vissza a kapuhoz. Ha fent a második pontot követted, ennek oldalán felugorva elkapható a szikla, majd feljebb még egy, egy oldalugrással a kapun lévő szobor szájába kapaszkodhatsz, majd a kapu tetejére, és máris begyűjthető az **aranykincs** (1/1).

INFO

A NOD32 karantén-ba vágja a TRL.exe fájlt telepítéskor. Állítólag a TRL.dat-ot is, de nálam csak az exe ment a süllyesztőbe. Telepítéskor érdemes hát kikapcsolni a víruskeresőket.

Fuss ki a kapun, jön az első időzített játék. A lényege: ez egy animáció, melyben néha megjelenik egy nyíl, a megfelelő iránygombot kell lenyomni (illetve konzolon az adott gombokat), és Lara átjut az akadályokon. Ebben az esetben a lefelé, majd a felfelé gombra kell lecsapnod (illetve a guggolás/ugrásra); aki figyel, észrevehet egy ezüstkincset is a mélyben, ezt hamarosan összeszedjük, innen nem érhető el.

A teremben peremekbe kapaszkodva, és egyre lejjebb potyogva tudsz lejutni. Azon a falon, ahol lejutottál, a lejtő mellett van egy világosabb kőtömb, amit megfoghatsz és betolhatsz, a barlangban megtalálod az előbb látott **ezüstcuccot** (4/5). Vissza a lejtőre. Az iménti lyuk felé fordulva ugorj a forgószerkezetre, amint elfordult, előre a következőre, még egyre, majd a fal peremére. Irány jobbra, át a szomszédos karimára. Aki gyűjtöget, innen ugorjon hátra a szerkezetre, az elfordulás után kipörögve felrepülhetsz egy alkóvba, az utolsó **ezüstkincsért** (5/5). Juss vissza az előbbi peremre, majd fel egyet, és fel a folyosóra.

ra ennél a mókánál külön gomb van [Vehicles – Switch Targets]. Ha elérted a három teherautót, amint kipucolod a platóját, felhajthatsz rá, és mozi.

Rajongók örömkönnyben, múltidézés, Lara klaszszikus öltözetben, high-tech cucc nincs, világítani

LARA CROFT LEGFONTOSABB ADATAI

Név: Lara Croft
Nemzetisége: brit
Születési dátum: 1968. február 14.
Születési hely: Wimbledon, London
Családi állapot: hajadon
Vércsoport: -AB
Magasság: 176 cm
Súly: 59 kg
Méretei: 85-61-89
Haja színe: barna
Szeme színe: barna
Megkülönböztető jel: 9 mm-es, dupla kézifegyver
Kedvenc filmek: Aguirre megszabadítása, Isten haragja
Kedvenc zenék: Lara gyermekkorában klaszszikus zenével volt körülvéve, de miután egyszer vendég volt a U2 Popmart koncertkörútján, az ő zenéjük rajongójává vált. Nénikéje megismertette a Nine inch Nails együttessel. Edzések közben trance zenét hallgat.
Kedvenc étele: Annak ellenére, hogy a felkészítő iskola után mesterszakács lett, és ízelítőt kapott egzotikus ételkülönlegességekből a világ minden tájáról, Lara otthon – ha teheti – kétszersültet fogyaszt babbal.
Kedvenc közlekedési eszköz: Norton Streetfighter motorkerékpár.
Kabala: Bármilyen fegyver, ami a kézben van.
Tervek: A sírrabláson túl van egy személyes elhatározása Brian Blessed felé (aki kísérletet tesz az Everest megmászására): amennyiben Brian-nek nem sikerül meghódítania a csúcsot, akár a hátán, de feljutatja őt az Everest tetejére.
Félelmek: A nénikéje corgija többször megharapta, és ez az egyetlen dolog, ami ellen nem tehet semmit.

A zárószakasz jön, a mozi után ne foglalkozz a helikopterrel, rohanj előre a hídon, két ugrás kell közben, amint a placcra érsz, a gépmadár elhúz, egy kisebb haderőt kell lenyomni, ha folyamatosan mozogsz és dolgozol, nem nehéz a feladat.

2. Peru – Return to paraiso

A kaputól menj jobbra, aztán balra lesz egy alacsony melléképület, ennek tetejéről feljutsz a kis gerincére. A szemben lévő lámpaoszlop világítóteste ismerősen csillog: csáklyapont! Repülj át, a túlsó ház belső részén ess le, itt egy **bronzkincs** (1/8), kijutni a ládáról tudsz, ha az alacsony kerítés mellé tolod.

Találsz egy gyakorlóbábut, ha akarsz tréningezni, a kapu túlfelén élesben próbálhatod ki a dolgot a mozi után. A ládák, a teherautó mind felrobbantható, ügyesen hamar túl leszel a dolgon. Ha a kapuval szemben állsz, jobbra fent, a kétkerekű taliga feletti placcon meglátsz egy újabb **bronzkincset** (2/8), ezt csáklyával begyűjtheted a teherautó tetejéről, de körbeugrálva is. Van még egy **bronzkincs** (3/8), a másik oldalon, a zászlórúdnál lévő ház mögött. Ezen a rúdon mássz fel, a teraszon rúgd be az ajtót, odabent egy **ezüstkincs** (1/2). Ugorj át a másik házra, a szobában feltankolhatsz gránátból. A másik ajtón menj tovább, jön egy izmos csata, idefentről vadászd le, akit tudsz, aztán érdemes a háztetőkön ugrálni. Az egyik ház mögött (ahonnan kiléptél, elöl, jobbra) van egy **bronzkincs** (4/8). A játék akkor lép tovább, ha sikeresen elérted balra hátul a motorkerékpárt.

Jön az első motoros üldözés. A motor és utasa ugyanúgy gyógyítható, mint eddig, és lesznek elszórva elsősegélycsomagok, taktikusan bánj ezzel. Amúgy mindig csak előre, ha ellenséget látsz, lőj, a célváltásra ennél a mókánál külön gomb van [Vehicles – Switch Targets]. Ha elérted a három teherautót, amint kipucolod a platóját, felhajthatsz rá, és mozi.

a jó öreg jelzőgyertyával lehet, melyet a gránáthajító gombbal tudsz elszórni, a készlet végtelen. Le a lépcsőn, vetődés, lejtő, függeszkedés. Előbb balra menj, a kis mozi után vissza, és be balra. Csússz át a rács alatt. A halott lány közelében láda, told a csapda kapcsolójára, a jobb oldalon, erről felugorhatsz a lándzsára, innen a platformra, ennek jobb hátsó sarkában **bronzkincs** (5/8). Átlósan ugorj a szoborra, át a másik oldalra, és le. Sétálj a csapdán át az ijedt komához. A duma után a kőgolyót húzd le a kapcsolóról, majd rohanj vissza a túloldalra, és fel jobbra, a leomlott sarokról a kötélre, felmászva ugorj át a felső placcra, és le a túloldalra.

Újabb minijáték; a lényege, hogy amint tiéd az irányítás, told az előre irányt. Lara el fog jutni egy alacsony kőfalhoz, ezen át kell ugrani, majd tovább előre, míg a lány leesik egy lyukba. Itt hátul felmászhatsz egy kőgolyóhoz, ezt gurítsd le, ha nem a kapcsolóra érkezik, lent told rá, hogy fent kiugorjon egy lándzsa, majd vissza a platformra, ugorj át szembe, Amandával beszélni. Át a dárdán, kötélen. A platformon jobbra, a párkányon **bronzkincs** (6/8), majd előre, újabb rúdmászásra.

Ismét a jelenben. Rögtön a ládák mögött, balra egy **bronzkincs** (7/8), majd elöl, felmászva a platóra, egy leomlott építményben az utolsó **bronzcucc** (8/8). Ugorj a vízbe. Kemény menet jön, az akciógombot folyamatosan pumpáld a gyorsabb haladáshoz, lesz négy kürtő, ahol felúszhatsz levegőért. A nagyteremben lent, az egyik beugróban **ezüstkincs** (2/2), és négy kapcsoló, ezeket kell aktiválnod (a legjobb, ha az első meghúzása után csak az iránygombokkal – „két dimenzióban" – mozogsz, az akciógombot folyamatosan nyomkodva, így amint odaérsz egyhez, rög-

tön aktiválod is). Amint lement a víz, mássz át a lyukon.

Jön némi baloldali peremezés, hátraszaltó, és csáklyázás, majd még egy peremmászás jobboldást, és újabb csáklya, aztán minijáték: fel, fel, jobbra.

TR - XBOX 360

Miután]{redenc kolléga kellőképp kivesézte a játékot, itt a doboz keretein belül csak a next-gen verzióra koncentrálunk. Az Xbox 360 változat képében tulajdonképp a legszebb verziót köszönthetjük, még ha a PC-s teljesen felturbózva közel azonos élmény nyújt. A konzolos verzió mindenesetre tetszétősebb, főleg a fény-árnyék hatások

területén és a textúrák is jobban kidolgozottak. Valahogy azonban ennek ellenére is az az ember érzése, hogy még többet ki lehetett volna csiholni a hardware-ből. Félre ne értsen senki, nagyon rendben van az amit kapunk, de ha a Tomb Raider: Legend nem egy multiplatform fejlesztés lenne, akkor nem kellett volna kompromisszumokat hozni. A minden változatra jellemző frame-rate esés (szándékosan nem szaggatást írtam) itt is jelen van néha, bár nem annyira zavaró (csak olyankor fordul elő, amikor nagyon sok dolog van egyszerre a képernyőn) és csak a sasszeműek fogják észlelni. Összegzésül örülhetnek a 360 tulajok, mert a legjobbat kapják, de az igazi next-gen Lara-ra még várni kell.

m_anger

középre, fel, és vissza a létrára. Odafent lökd le a golyót, majd juss le, és gurítsd ezt a harmadik kapcsolóra. Beindul a szerkezet, mássz fel a középső szobor létráján, be a kis „szentélybe".

A mozi után ugorj fel a szobor térdére, jobbra, és felfelé, majd át az eddig meg nem mászott szobor létrájára. Indulj visszafelé, jó sok ugrás és peremezés jön. Végül le kell potyognod három peremen, egy platóra, innen elérhetsz egy kötelet. Aki siet, ugorja át a következő szakaszt!

Az aranykincshez a kötélről kapaszkodj feljebb, és balra, átlósan, a romos platform feletti perem felé lengj ki, az ép perem felett van még egy vékony kapaszkodó, ez a cél. Balra tovább, el fogsz jutni a sarok közelében egy alig látható lyukhoz, mássz be, itt találsz egy negyedik kőgolyót. Ezt gurítsd a lejtőhöz, és ennek tetején engedd el, a lendület elég, hogy kitörje a falat, és leessen. Mássz ki utána, a platformról a jobboldali szoborra ugorhatsz, és innen lefelé ismerős az út. A golyót told a középső golyó mellé, így a kutya tovább emelkedik, és az aljában ott az **aranykincs** (1/1). Juss vissza az előző szakasz kötelére!

A kötélről a túloldali, épp platformra ugorj át, innen lekaphatod a zsoldosokat, aztán tovább előre, harc, kötélen fel, kilengés a boltív felé, mászás, létra, át a rács alatt, fel a baloldali sziklákon, újabb harc és kötél. Odafent lentről intézd el a maradék ellenséget.

3. Japan - Meeting with Takamoto

Menj a bárpulthoz, a mixert akcióval szólítsd meg, aztán jobbra, a folyosó végén be az ajtón. A mozi után harc, ügyesen. Ha csend van, mozi, a végén kapsz egy kulcsot, a baloldali folyosó végében lift, aktiváld.

Mássz le a raktárba. Lent a lépcső alatt, valamint ezzel szemben, kartonládák mögött egy-egy faláda, benne egy **bronzcucc** (2/6) és egy **ezüstkincs** (1/4). Pattanj motorra, menj ki a tetőre. A csonka hídon kell átugratni, a kanyartól csutkára húzva a gázt (PC-n gond volt a kamerával, a legjobb, ha ilyenkor leszállsz, és Larával elfordítva a nézetet visszamászol).

Repülés közben újabb minijáték: bal, fel, le a helyes sorrend. Az állványon, ha lemész az alsó részre, elöl találsz egy **bronzkincset** (3/6), majd mássz vissza. Rúd, ugrás, rohanás, ugrás, majd lődd meg a csillogó fémkarikát (kézi célzás módban a legjobb). A kötélen lendülj tovább. A végé-

ben ugorj a drótkötélre, átcsúszol a szomszéd házhoz.

Szemben egy csillogó platform, csáklyázd meg, akcióval húzd közel, majd lengesd be jól, és amint közelbe ér, ugorj rá. A túloldalon fent egy reflektor, ezt is csáklyázni kell dupla ugrással. Fékezz le, fordulj jobbra, és ugorj az állványra. Itt már két mozgó platform: csáklyával húzd magadhoz, belengetés, fel, amint a másikhoz ér, át arra. Ismét reflektor, csáklya, jobbra át, és fel a tetőteraszra.

Harc vérebekkel, a díszlámpák meglőhetők, nagyot sebeznek, erre vigyázz! Be az épületbe akcióval. Ha lemész a lépcsőn, fadobozban **bronzkincs** (4/6). Menj fel a garádicson koppanóig, fent a kiszakad korlátnál a csövekre, át szembe a peremre, jobbra, hátraszaltó, újabb láda, benne egy **ezüstkincs** (2/4). Juss le a folyosóra, nyiss be az ajtón, harcolni.

Mássz fel a pódiumra, az egyik szekrényben (rúgással nyitható) **ezüstkincs** (3/4), lent az egyik üveges falú fülkében **bronzkincs** (5/6). Állj szembe a nagy kijelzővel, csáklyázd és rántsd meg a nagy T betűt, majd kézi célzással lődd el a két szélen lévő rögzítőszemet. Lépj ki.

A KIS SZOBOR SZEME IS FELCSILLAN ANNAK HATÁSÁRA, HOGY LARA PONT EGY ILYEN RUCIBAN PÓZOL ELŐTTE.

A terem elején, balra van egy oszlop, a tetején kőgolyóval. Lődd ki a csáklyát, akcióval rántsd meg, lezuhan. A most leszedett, és az eleve lent lévő golyót gurítsd rá a két szélső mélyedésre, így az oldalsó szobrok széttárják a karjukat. A jobboldali karján lévő létrán mássz fel, ugorj

Szemben egy felkiáltójeles hordó, lődd szét, az így szabaddá váló csövön mássz fel, ugorj-küssz felfelé. A tetőn csáklyázd meg az elhúzható világítóablakot, és akcióval nyiss utat. Mielőtt lemennél, felmehetsz egy magasabb tetőre, itt egy szétlőhető ládában **bronzkincs** (1/6).

Bonyolult gyakorlatsor vár rád. A fémrúdon mássz fel, majd hátraszaltóval kapd el a légkondicionáló szélét, a túlfelén ugorj a platformra. Szemben csillogó valami, csáklya, akció, ezzel egy új platni állt elő, pattanj rá, majd a következőre, fel a létrán. Ismét csáklya és megrántás, rúd, állvány, fel a rúdon, majd hátraszaltó, innen egy vékonyabb rúdon picit fel, át a keresztartóra; a szerkezet átfordul, most vissza az előző függőleges rúdra, fel, és rá a platformra, itt viszont rohanva kell átugrani a következő, szingli platnira, mert ez a mechanizmus visszafordul. Újabb

felfelé mászás a csatornán, de ezt az akciógomb pumpálásával, mert kiszakad a falból, mint a következő keresztrudak is, ezeken nyomd az előrét és az ugrást, hogy rögtön túljuss. Nyiss be, harc, a csillár lelőhető, a legjobb, ha felrohansz jobbra a galériára, itt pucolsz, majd a lentieket levadászod. Idefent faláda az utolsó **bronzkinccsel** (6/6), lent a vezérlőben, az egyik szekrényben **ezüstkincs** (4/4). Menj ki a nagyajtón.

Az itteni vezérlőben nyomd le a „FIRE" felirat alatti gombot, a permet láthatóvá teszi a lézercsapdát. A díszes golyót szedd le, és ennek fedezékében, ezt előregurgatva juss túl a folyosón. A következő teremben mozi és csata. Mássz fel a díszes szekrényre, fordulj a függő sárkányszobor felé, lődd bele a csáklyát és lendítsd meg, ez kitöri az ablakot. Menj fel, harc – spórolj a gépfegyverrel! Hátul az irodában Assault Rifle hegyek, gyűjtsd be a lőszert, szükség lesz rá. Van itt egy vörös díszes szekrénye, ráncigáld vissza az ablakhoz és lökd le, a roncsai között megtalálod az **aranykincset** (1/1). Irány a lift.

Boss-csata. A legjobb, ha valamelyik szobor mögött, a tartórúdon felmászol a felső platformra, így csak Takamotóra kell figyelni, és könnyű

az energiatámadást kivédeni, hiszen vagy bokamagasságban lő egyet (ugord át), vagy mellmagasságban (guggolj le), aztán ha nyugi van, kerülj lőtávolba, és lődd folyamatosan az öreget, jobbra fent látható az élereje. (Néha érdemes ellenkező irányba szaladva bekeríteni a komát.)

4. Ghana – Pursuing James Rutland

A tóba csukafejessel ugorj be (felugrás, majd rögtön guggolás). A víz aljában két **bronzkincs** (1/5, 2/5), az egyik a kis sziget bal oldalán, a másik a becsapódás közelében. A szigeten mássz fel a jobboldali sziklákon, ugorj a kötélre. Csússz le úgy, hogy amint belendülsz, Lara lábbal megrúgja a kőlapot, ami így lenyílik. A mozi után, ha visszaugrasz a vízbe, az előző sziget alatti alagútban **ezüstkincs** (1/4).

Menj be. A kis tutajt.csáklyával húzd magadhoz, aztán lehet kötelezni. A csapdák egyelőre döglöttek. A második kapcsolójára lépve a szemben lévő ajtó kinyílik, de ez időzített, így gyorsan kell rohanni, ugrani és átcsúszni a dárdák, majd a kapu alatt.

A csarnokban a legjobb, ha gyorsan elrohansz a baloldalon, be az árokba, és ki a túlpartra, így a gépágyús platform alá érsz, és onnan védve vagy. Ha az itteni oszlop előtti hordót kilövöd, ez leselejtez néhány komát, aztán pucold ki a terepet, majd a jobboldalon, a lépcsőn feljuthatsz a felső szintre; a fordulában **bronzkincs** (3/5). A gépfegyverrel lődd szét a baloldali keréknél lévő, innenső, ép oszlopot. A beindult vízkerék vízszintes rúdjára ugorj fel, fordulj át, erről a túlsó kötélre, majd a platformra kell felpattanni. A fémkocsit a csáklyával közel húzhatod, majd a túlsó platnin lévő oszlopcsonkba lőve a kötelet, átvonszolhatod Larát a túlfelére. Kötél, a kerék két felső rúdja, majd a túloldali létra a cél. Lesz még két lajtorja, közben a repedésekben kapaszkodás/oldalazás.

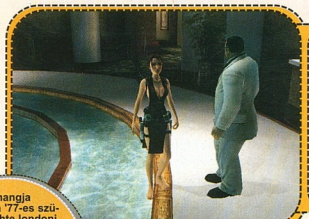
A jaguár leölése után ess le, a leomlott lépcsőn felkapaszkodva irány a túlsó platform a két függő hasábbal, a placcon találsz egy **bronzkincset** (4/5). A szikla külső felén felmászhatsz, majd innen ugorj a kötömbre. Izgalmas: Lara súlyától ez lefelé indul, a másik fel; a túlsó végébe kell szaladnod, és akkor átugorni a szomszédos, emelkedő tömbre, amikor épp, hogy át tudsz jutni, hiszen amint hősnőnk rálép, ez kezd el süllyedni, ezért villámgyorsan át kell jutnod a túloldalra, a létrára. Mássz fel, végig a platformon, majd ugorj le a vízbe, és fel a tutajra. Szemben csillogó oszlop, csáklyázd meg, akció, a tutaj átsodródik a harmadik medencébe. Ha itt a vízbe ugrasz, és balra hátul kimászol, a romok között **ezüstkincs** (2/4) vár. Vissza a tutajra, itt is egy fénylő oszlop, vontasd oda magad, és ki a partra.

Újabb „mérlegtömbös" móka. Fel a létrán, erről hátraszaltóval rá a kődarabra, ennek végében a felemelkedő másikra, majd ki a platformra. Ez nagyon ki van centizve, tényleg csak akkor

ugorj az emelkedő tömbre, ha már majdnem elment! Ha sikerült, az oszlop mögött megtalálod az utolsó **bronzkincset** (5/5). Csáklyázós repülés, majd egy hosszabb peremezés jön, az oszlop és a fal repedésein juss át a túloldalra.

Állj a kő nyomólapra, várd meg, míg átfordul a platform, ezután lépj le a kapcsolóról, és várd ki a nyugalmi helyzetet. Ekkor ugrálj át a túloldalra, és a kötömböt húzd rá a kapcsolóra, majd juss vissza az előző oldalra. Most egy elég nehéz mutatvány jön. Állj rá a kapcsolóra ismét. Fordulj a szobor felé, és amikor a platform megállt, lépj le, majd amint úgy érzed, hogy az átforduló lapon Lara meg tud állni (erősen lejtős pozícióban), ugorj rá, majd át a szoborhoz. (Ha leesnél, nem kell körbemenned, az imént ledobott kötömbről az oldalfal repedésein visszakapaszkodhatsz.) Az istenfigura mellén lévő csillogó követ kell meglőni a csáklyával, és megrántani, ha minden oké, és még nem záródott vissza a két bilincs, a karok lehullanak, a zsilip felemelkedik. Ha sikerül, mozi; ugorj a vízbe, majd a már ismert úton juss vissza a vízkerekes terembe. Ugorj fel a létra melletti vízkerék rúdjára, innen a kötélre, fel a felső platformra. Irány a csapda!

A késes szakaszon ügyes időzítéssel könnyen átjuthatsz. A vízszintes szeletelőnél kötömb, ezt valamelyik oldalfal mentén told



végig (tehát *ne középen!)*, de az utolsó szakaszon, amikor kipattanna a penge a falból, állj meg, és felmászva a tömbre ugorj biztonságba. A lépcsőn felérve jobbra találsz egy újabb tömböt, betolva a falba, húzd ki, és ismételd meg a trükköt. Kegyetlen végjátszma jön! Lépcsőn fel és le – minijáték és kőgolyó közelg. Sajnos PC-n a közvetlen irányváltás miatt nehezebb a móka, mint a konzolok analóg karjával. Előbb jobbra át kell ugrani egy dárdát, majd balra átgurulni egy félmagas alatt, végül egy keskeny szakadékon átpattanni. Kemény.

Odakint a gyűjtögetők másszanak le balra a létrán az **ezüstkincsért** (3/4), majd vissza ide. Irány a rúd, erről a sziklarepedés, eggyel fel, peremezés balra, át a szomszéd oszlopra, egygyel feljebb, és hamar a rúdra hátra, aztán még egy rúd, és platform. Innen átugorhatsz egy kasra, amikor ez leért, egy platnira, és egy másik kocsira, majd ki a túloldalon. Átlósan a rúdra, innen a peremre, villámgyorsan kúszás oldalra, egy peremmel feljebb, erről a rúdra, hátra arc, újabb rúd, aztán ismét gyors peremelkapás, oldalazás és hátraszaltó. Lépj be a kapun.

Jön két csáklyás ugrás, majd egy híd, katonákkal. A fickók feletti kötömböt lelőheted, ez kinyírja őket, de a hidat is, viszont efelett is van csáklyapont. Odabent jobbra rudak, ezekről irány az oszlop. Aki gyűjt, ugorjon balra, a vízköpő túloldalán lévő oszlopra, és le a kőkapuhoz, amit

INFO

Lara hangja ezúttal a '77-es születésű, echte londoni Keeley Hawes, aki fiatal kora ellenére az Egyesült Királyság egyik ismert és népszerű művésze, és eleddig elsősorban TV-filmekben szerepelt.

gránáttal tudsz berobbantani, odabent **ezüstkincs** (4/4). Vissza az első oszlopba, a repedésekben fel, majd hátraszaltó, és végig a rudakon.

Ismét kegyetlen. Rengeteg zsoldos, köztük gránátvetős is. Elméletileg vannak itt hordók, melyeket ha berugdosol a vízbe, lent felrobbannak – de ez elviszi a hidat is, és köteleken átugrálni, miközben gépfegyverrel tüzelnek rád... Inkább elő a fegyvert, és rohanj. Lődd le a két innenső katonát, szemben a következőt, a túloldalon a fehér trikóst és a zsoldost, majd rohanj át a hídon, miközben a fejénél lévő komát lövöd folyamatosan, aztán csak egy marad (közepes fokozaton). A bejáraton túl van a mentési pont, jaguárral ízesítve.

Itt két lépcsősor, középen ajtó. Ugorj a baloldalira, majd gyorsan a kötélre, mert kőgolyó jön (ezen az oldalon kettő is van!). A jobboldali lépcsőre ugorva ismét kőgolyó, legjobb, ha visszaugrálsz a kötélre, majd ismét ki a garádicsra (itt csak egy van). Fent egy kapcsoló, szemben vele ajtó – ám ez a kőlap az alsó kaput is nyitja! Tehát várd meg, míg a szemben lévő kijárat teljesen kitárul, ekkor valamelyik lépcsőn rohanj le, ugorj le, és fuss be a lenti ajtón az **aranykincsért** (1/1). Vissza fel, ismét a kapcsolóra, majd fuss/gurulj át a lecsukódó bejáraton. Boss-harc!

Ez elég húzós meccs. A helyzet: Rutland energiatámadással és gránátokkal operál, közelről pedig a nagyot sebző karddarabbal dőfköd. Nem nehéz levinni az életerejét, ha kb. egyharmad lemegy, felugrik egy platformra, feltölteni azt. A négy platnit tartó kobra hasán, ha közelükbe mész, megjelenik a sárga jel; ekkor lelőheted a szürke fedőréteget, ez alatt egy vörös mázat, így előbukkan egy csillogó lap, ami a tartószeg; ha ezt kihúzod csáklyával, a platform leomlik. Természetesen az a cél, hogy mind a négy tartót leomlaszd, így a fickó nem tud majd tápolni. A harc elején más dolgod nincs, mint körberohangálni, és lebontani a kígyók vakolatát a fémig. Ezután pumpálj annyi ólmot Rutlandba, hogy fel kelljen másznia fedezékbe. Ekkor tedd el a fegyvert (a célzásgombbal), és hamar csáklyázz meg/ránts le annyi kobrát, amennyit bírsz, aztán foglalkozz ismét a száccal, és amikor elvonul ápolni magát, bonts le a maradék platformot, aztán csipkézd ki a koma száját. A gránátokra nagyon kell figyelned, és arra is, hogy ha feléd rohan a csóka, ellenkező irányba rohanj el, magyarul többet kell lenned a levegőben, mint a talajon. Nem mondom, hogy egyszerű, de ha begyakorlod a bulit, menni fog.

5. Kazakhstan – Projekt Carbonek

Fuss előre, Larán siklóernyő van, amint Zip üvölt, hogy „Now!", és megjelenik a nyíl, nyomd le a felfelé gombot a kinyitásához, és szerencsésen a tetőn landolhatsz. Itt rögtön foglald el a gépágyút, és terítsd meg a zsoldosokat. Na csönd es a terep, jobbra az első barakk tetején láda, ebben **bronzkincs** (1/5). Eléréséhez mássz fel jobbra a magasabb tetőre, és a zászlórúd oldalkarján repülj át.

Ha földet érsz, jön még egy adag katona, fektesd el őket (vissza is mehetsz a gépágyúhoz). Odabent, a hátsó szobában még egy **bronzkincs** (2/5). A külső helyiségben mássz fel a létrán, a tetőről szedd le kézi célzással a másik épület tetején lévő őrt, majd a kinyitott ablakról ugorj át, vadássz. Két út is van lefelé, a kábel, vagy a palló, utóbbi jobb, a kisebb tetőről mindenkit kinyírhatsz. Van lenn egy keresztttel jelölt barakk (ez a gyengélkedő), mellette egy drótháló val elkerített őrtorony. A kettő között, ennek oldalánál lődd szét a ládákat, feltárul egy átjáró a kerítésen, benn egy ládában **ezüstkincs** (1/3). Nyiss be a gyenguszra, amint tiéd a kód, vissza a placcra, újabb sor ellenség, van itt egy gépágyú, de egyszerűbb simán dolgozni.

Amint csend van, menj a főkapuhoz, nyisd ki (balra panel, akció). Robbanós hordók jönnek, az első sor után fuss be, menj oldalra, balra, és hamar vadászd le a katonát. Odabent a mozi után mássz ki a létrán, csússz le a kábelen, majd a következőn is, végig, visszajutsz az első, gépágyús tetőre. Irány az alagút, akit közben találsz, nyírd ki. Pattanj a motorra.

Újabb motoros etap, ugyanaz, mint Bolíviában. Vadászat, aztán egy ügyességi rész (sajnos a kötött kamera miatt – legalábbis PC-n – elég szívatós), majd ugyanez ismételve. A végén két flikkflakkal feljutsz a vonatra. Minijáték: le, jobb, bal, és tiéd a pálya.

A platformról nézz fel, a daru csillog, csáklyával húzd magad felé, így ráugorhatsz a kötélre, innen a szerkezetre, majd a létrán felhágva a fémtáblára, balra ki a két vízszintes rúdon át a túloldalon lévő társára. Ugorj le, az itteni darutól balra, egy ládában **bronzkincs** (3/5). Mássz vissza, az előbbi trükkel húzd magadhoz a gémet, és lendülj át a tűz felett. A platformról kézi célzásban lődd ki a ventilátort, ugorj át a falra, és a peremeken felugrálva mássz be a szellőzőbe. A lejtő aljában hosszú ugrással juss át a leszakadt kábelen, majd csússz/gurulj át a következőn. A halott tudós mellett akciózz a csillogó papírlapon. Balra, rúd, kötél, lecsúszás, a végén jól időzített ugrással. Lődd ki a ventilátort, gurulj, aztán még egy pörgő kilövése, ugrás, mászás, ugrás. Az utolsó lejtő végéből egyből egy rúdra kell ugranod, majd erről ugrás és még egy, hogy kilődd a csáklyát. Ha megvan, ereszkedj le a csatorna aljába, itt egy **bronzkincs** (4/5). Találsz itt egy dobogót, erről kilőheted a csáklyát, majd megfordulva és felmászva átlendülhetsz a túloldalra. Lejtő jön, miközben csúszol, lődd szét a ventilátort.

Ahol leestél, rögtön balra, a sárga csöveknél találsz egy alacsony szerkezetet, erről felugorhatsz egy szellőződobozra, majd egy platformra, át egy másikra, innen egy kötélre, ezzel megvan az üzemanyagbetáp. Menj a generátorhoz, a csáklyával rántsd meg az elején csillogó szerkezeti elemet, és máris van áram. Mielőtt kimennél: a leesési pont másik felén van egy szellőződoboz, erre felugorhatsz, majd a felette lévőre is, végig a peremen kijutsz egy platnira, a szemben lévő kutrica ajtaját csáklyával kinyithatod, beugorhatsz, ládában **ezüstkincs** (2/3). Menj ki az ajtón.

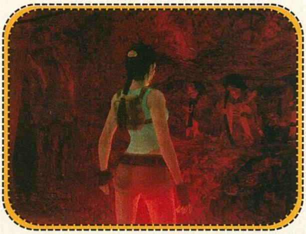
Ugorj jobbra a platnira, rúd, platform, kötél, platform, majd még egy. A feltöltött rúdnál várd meg, míg az áram épp, hogy elhagyja Lara oldalát, ugorj fel, akciópumpával kússz át a cső végébe, hátraszaltóval a szellőződobozra, és a platformra. Az előbbi móka jön, csak hosszabb csövön, a végén menj ki az ajtón.

Csússz le a leszakadt híd roncsán, odalent pár katona, és balra hátul az utolsó **bronzkincs** (5/5). Kússz fel a csövön, az ívkisülésre figyelve, hátraszaltóval a platformra, két rúd, kötéllel a következő függőleges csőre, majd hátraszaltókkal a két másikon, itt már oda kell figyelni erősen az időzítésre. Van itt egy hulla, felszedhető dokumentummal, és oldalt egy ketrec, hordóval, amit szétlőhetsz, odabent egy **ezüstkincs** (3/3). Menj ki a hátsó ajtón.

A folyosón ismét platform, rúd, be a következő terembe. Harc. Jobbra hátul a sínen lévő cucc a mag, húzd a leszakadt létrához, a tetjéről felugorhatsz erre, majd repülés, platform, át a gömb keretére, körbe, hátraszaltóval a rúdra, majd a platformra és létrára, a következő platniról lődd ki a hordót, hogy utat nyisz, végül a kötéllel lengj be a vezérlőbe. Hulla, doksi,

nagy kar, akcióval húzd meg. A hátsó ajtón kilépve, a létra maradékán hamar lejutsz.

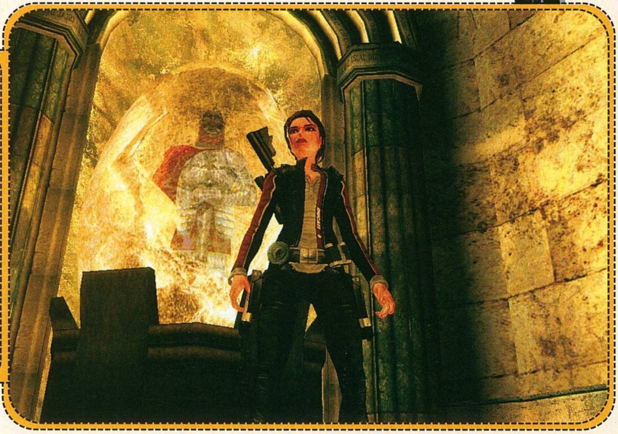
A magot ki kell húznod az ajtóig a csáklyával. A kanyarnál fogj egyet rajta, megrántva átjuttatod a cuccot, aztán el a következő kurflihoz, végül rántsd az ajtóhoz, és menj utána. A platformon juss át a gázon. Izgalom! A „lengődugók” áram alatt vannak. A teendő: a csáklyával jól belendíteni őket, majd amikor valamelyik holtponton vannak, elrohanni előre. A sarkon túl már egyszerre mindkét dugót meg kell rántani, és ki kell számolni az ütemet. A legcikibb, hogy a végén oda kell menni az ajtóhoz, hogy az kinyíljon, és kiengedje a csomagot. Amint visszértél, a csáklyával oldalról húzd félre a lemezt az útból, és áram alá kerül a szerkezet. Fuss át jó ütemben a csapkodó ajtón, bent vedd fel a hulla mellől a doksit, és ki a másik nyílászárón.



Katonák érkeznek, ülj be a Tesla-ágyúba (akció)! A célzás gombbal a csőhöz tudsz rántani fémtárgyakat, majd a lövéssel ellökni (körben a kis dobozok a falon jó lövedékek, de átlőheted az ágyú körül lévő hordókat is, a maradékot hagyományos úton intézd el, gépfegyverrel levadászhatóak). A lényeg: a középen lévő lengőplatform felső csatlakozópontját kell megfognod, és az ágyú fordításával elhúznod az egészet a leszakadt hídhoz, majd elengedni a lövéssel.

Aki siet, ugorjon a következő szakaszra! Az aranykincshez melózni kell. Ha a távcsővel megnézed a sínt, amin a lengőplatformot vonszolnod kell, a jobboldali nyugvóponton túl van egy felfelé vezető S-ív. Azt kell elérned, hogy a súly felugorjon ide, és teljesen koppanóig fel tudd húzni a kast. A legjobb mód, amit találtam: húzd el a fentiek szerint jobbra a platnit, majd amint megnyugszik, lőj bele az aljába 4-5 adagot, hogy belendüljön, majd hamar a felső csatlakozópontba is tüzelj 6-7 izmosat. Ha sikerül fellendíteni, és ott is marad, a nehezén túl vagy. Most fordulj jobbra. Van egy vöröslő, rácsos-csöves rész. Ide kell húznod egy fémládát. Ha megvan, ennek tetejére is kell egy, a legjobb a jobbra lévő pódiumon lévő (az ágyúval építgethetsz). Ezután a felül lévő négy kis kockaelemet kell kitépned a falból, majd felmászni a két nagy ládára (akár úgy, hogy a felsőt picit eltolod, akár az egyik kiskockáról, vagy egy harmadik nagyot odahúzva, mint lépcső). Ugorj fel kettőt a felső peremre, oldalazz balra, ess le a platformra, innen ugorj a lengőplatformra, majd a következő placcra. Jobbra fordulj, tehát vissza a fal felé, ahonnan jöttél: itt egy rúd, és annak túlfelén az **aranykincs** (1/1). Ugorj be érte, majd visszafelé ugyanígy, végül a lengőkast vidd vissza le, az ív alá, mint fent írtam.

A folyosón az oldalsó gömböket és a csáklyát használva kell áthúzkodnod magad, lesz némi elektromosság is, itt is jókor kell ugranod. Sétálj be az ajtón.



MOTOROS BŐRDZSEKI, KÉT PISZTOLY ÉS EGY BRUTÁLIS PUSKA. A MÚZEUM LÁTOGATÁS LEGFONTOSABB KELLÉKEI.

Boss-csata. Az első feladat négy kezelőpanel aktiválása, a külső íven vannak, kivilágítva. Folyamatosan ugrálj, hogy a démon ne találjon el. Ha megvan mind a négy, leereszkedik a gömb középen. Rohanj az ágyúhoz, ülj be. Szemben veled négy nagy gömb, ezeket kell belelökni az ívbe úgy, hogy létrejöjjön egy teljes koszorú (azaz gyorsan kell dolgoznod, hogy mind a négy belengjen). Ha zárt az „áramkör”, hagyd ott a fegyvert, és csáklyával a középső gömbből leránthatod a kincset. Persze közben a dög kóstolgat; a lényeg, hogy ne engedd Lara mögé, lövöldözz rá; ha sikerül a külső íveknél a célzással megfognod, és belerántani két külső gömb közötti ívbe, 90%-ra lemegy az életereje, és van egy kis időd a fő feladatra koncentrálni, míg összeszedi magát. Kell egy pár menet, míg begyakorlod a bulit, aztán már nem lesz nehéz.

6. England – King Arthur's tomb?

A bolt bejárata feletti szellőzőrácsot rántsd ki a csáklyával, bentről húzd ki a ládát, erről fel a csatornába, és be. A ládában **bronzkincs** (1/9), és újabb kitéphető szellőző. Kint a hátsó párkányra ugorj, innen fel a peremre, a túloldalon le, kapcsold be az áramot. Csatornán fel, perem, párkány, másik, majd a harmadik, és ugorj az ajtóhoz, menj ki.

Balra hátul kard sziklában, húzd meg, irány befelé. Jobbra, majd balra, a kisablakon bejuthatsz egy **bronzkincshez** (2/9), mássz vissza. Ugorj az első zászlórúdra, majd a másodikra, és amint befordul a házfalhoz, egy hátraszaltóval a harmadikra. Erről a csapóhídra, hamar vissza az előző rúdra, hátra arc, lendülettel be, mielőtt a híd bezárul. Bent lődd meg a csónaktartó szemet, a lebillent ladikon ugorj át. Jobbra bemászhatsz egy helyiségbe, **bronzkincsért** (3/9). Ismét

kardot húzz. A csörlőt neked kell aktiválnod; hátrálj el a leszakadt részhez, innen lődd meg a szerkezetet a csáklyával, húzd teljesen magadhoz akcióval a súlyt, majd elengedve fuss/gurulj át a másik helyiségbe.

Jobbra fent egy szellőző, tépd le. Van itt egy kis targonca, akcióval vedd birtokba, a villán lévő dobozt vidd a szellőző alá, hátrálj ki. Vissza a ládákhoz, a jobboldalit tudod legkönnyebben a villára tűzni, majd a tűzgombbal megemelni picit (a gránátvető gomb a süllyesztés), aztán annyira, hogy fel tudd tenni a szellőző alatti másikra, kicsit eltolva, hogy az alsóra felkapaszkodhass (a targoncát ne is húzd ki a felső alól). Így bejutsz egy irodába, **ezüstkincshez** (1/5).

Told félre a ládákat, és zúgj le a géppel az alsó szentélybe. A duma után a villással rombold szét a szarkofágot, ebben **ezüstkincs** (2/5). Balról told félre a két ládát, és törj be a géppel a falon. Ne is állj meg, a csapdákat szedd vele csokorba, majd a villát beakasztva a kapu rácsai közé emeld meg azt, aztán tovább előre, át a csapdán és a falon. Amint megjelenik a nyíl, told a felfelét.

A szakadék felett előbb finoman jobbra fordulj, itt egy **bronzkincs** (4/9), a csáklyával begyűjthető. Balra menj, a lépcső tetejéről szemből még egy **bronzkincs** (5/9) összeszedhető a

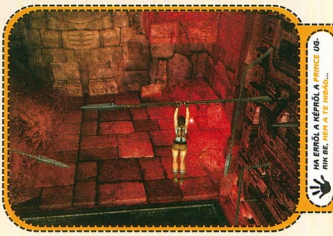
csáklyával. Le a lépcsőn, kapd el a bemélyedést, majd a párkányon akciósan, le a garádicsra, át a másikra, és a rúdra. Innen a szemben lévő alkóvba, a szomszédos párkányra, gyorsan, ennek végén bemászhatsz, és elmehetsz a **bronzkincsért** (6/9). Lépcső, kötél, lépcső és mélyedés, lent vagy.

Menj fel a lépcsőn, át a tűz fölött. A parázs túloldaláról rántsd át a ketrecet az első lapra. Amikor a középső rostély csendes, ugorj rá, majd át a túlpartra. Húzd át a ládát, és ismételd meg az előzőt. Vontasd át ismét a ládát, mássz át a kapun, és balra a karral nyisd ezt fel, bevonszolva a ketrecet. A baloldali terem felé indulj, magad előtt tolva a kockát, amint a késeket megakasztja, hagyd ott, menj be, **ezüstkincs** (3/5). Vissza a kapuhoz, húzd ki a ládát, és most át a jobboldalra. A késeket egyik oldalon akaszd meg, így az oldalhelyiségből a blokkoló ketrec mellett kihúzhatod a társát. Most a kapuval szembeni késeket stoppold le, vidd át az egyik ládát, majd a másikat.

Jöhet a tűz felőli oldal, blokkolás, áthúzás, kihúzás, majd told rá az egyik ládát a tűzre, aztán a másikat nyomd ehhez, rátolva azt is a lángokra, így két láda lesz egymás után, és ez már elég, hogy biztonságban átérj a túloldalra. Itt egy kar; húzd meg, majd hamar fuss ki a kapu alatt.

Balra menj, be a vízbe, majd ki. A középső csillárfélét belengetve a túloldalon lévő **bronzkincs** (7/9) rácsát kitörheted, és a csáklyával felszedheted a cuccot. Ugyanezt kell eljátszanod a víz feletti csillárral is: lenget, elenged, ez kiszabadít egy koporsót, amit kiránthatsz a vízre. Várd meg, míg parthoz lebeg, ugorj rá. Balra

egy fáklyatartó, csáklya, akció, majd jobbra elöl a következő, végül szemben, a kapcsolólap túlfelén egy harmadik, vonszold ki a koporsót a partra, aztán már ezt csáklyázva felráncigálhatod a kapcsolóra.



A folyosó jobboldalán, középen van egy átjáró, itt kell kiugranod (találsz kétoldalt egy-egy fáklyatartót, ezekkel pozícionálhatod a tutajodat, ha elúsznál). Odabent mellékág, kétszer bal, újabb kar, áthozhatod a koporsót. A fáklyák segítségével vonszold vissza a főcsatornába a tutajt, rögtön be is ugorhatsz az **ezüstkincsért** (4/5). A lényeg persze nem ez; utazz vissza oda, ahol beengedted a ládát, és rögtön meglátod, hol kell átugranod a következő szakaszba.

Üssz ki a partra. A főépülettel szemben állva a baloldali lámpavasat csáklyázd meg, és fordítsd el úgy, hogy balra mutasson (balra menve, és ott az akciót lenyomva), a jobboldalit pedig úgy, hogy a tó felé böknjön. Mássz fel a baloldali tömbön, ugorj a rúdra, innen a lejtőre, és jó ütem-

ben kapd el a kifordított rudat. Ez visszafordul; lendülj neki, és ugrás, majd még egy, így megcsáklyázod a felső vasat, és átugorhatsz a másik vízszintes rúdra. Ez is elfordul, ugorj a peremre, mássz fel, majd ugorj-kússz jobbra, fel a láncon. Odafent előbb balra menj, hátul **ezüstkincs** (5/5), aztán a kötélen ereszkedj le.

Bedwyr kettétört szarkofágját húzd a függősúly melletti oszlop elé. Állj Arthur elé, szemben a csillárral, ezt csáklyázd meg, húzd magad felé, majd engedd el, hogy jó nagy lendülettel lengjen a harang és a múmia között. Gyorsan mássz fel a síremlékdarabra, innen az oszlopra, ugorj a súly kötelére. Ez felemeli a harangot, amit a lengő csillár megüt, és széttörik a király védőburka. Kell egy kis gyakorlás, de menni fog. A mozi után sétálj ki.

INFO

A játék amúgy nem olyan bonyolult és nehéz, legalábbis a közepes szinten nem (igen bizony, három nehézségi fokozaton próbálkozhatunk), egyedül az lehet gáz, ha elfelejted, hogy neked kell mentened - fájó módon ugyanis hiányzik az automatikus archiválás.

Boss, a legkeményebb! A lényeg: van négy harang alakú szobor, mindegyiken egy-egy csörlő. A teendőd: miközben elkerülöd a szörny támadásait, elkezded lőni a harangokat, a siker látható és hallható. Ezt addig ismétled, amíg a szörny elfordul Larától, és bámulni kezdi a hangforrást. Ekkor hamar el kell tenned a fegyvert, csáklyával meglőni a csörlőt, és akcióval megrántani. Ha időben tetted mindezt, a lezúduló kas fejbe vágja a dögöt, és elviszi negyed életerejét, a koma ezután lerombolja az építményt. Ezt mind a négy objektummal el kell játszanod, hogy eltűnjön a szörny.

Ugorj a vízbe; sodrással szembe fordulj, jobbra egy átjáró, odabent **bronzkincs** (8/9), balra egy kar, húzd meg, majd tempózva át a következő csatornába, miközben felmászol a koporsóra.

Ha sikerült, előjön egy híd, ugorj a vízbe, jobbra elöl kimászhatsz, át a hídon, ugorj fel. Jön egy csáklyás, egy rudas, majd egy sima repülés, ezután minijáték, fel, bal, jobb kombináció. Ha túlélted, lődd meg a másik kapu kötélszemét, az oldalsó pajzsdíszre, majd a kapu tetejére ugorj, innen a kötélre, és a túloldalra. Közben leugorhatsz a **bronzkincsért** (9/9) is, visszajutás, mint előbb. A felső platformon húzd meg a kart, csússz le.

Ismerős a terep, most már tele zsoldosokkal. A kart ne bántsd, legalább tűz ne legyen. Menj

be a középső terembe, ölj. A sietősek hagyják ki a következő szakaszt!

A gyűjtögetőknek: idebent van két platform. Balra, a leszakadt közepűhöz húzd át az egyik ládát, a szélén felkapaszkodhatsz, jobbra egy római egyes számmal jelölt kőlap, told be ütközésig. Le, húzd át a dobozt a másik oldalra, idefent balra egy római kettes, ezt is told be. Ezzel előkészíted az aranykincs elérését.

Menj ki, és rángass ki két ládát, ezek segítségével könnyen átjutsz az akadályokon (a másodikkal told előre az elsőt, erről ugorj le, húzd át óvatosan az alól lévőt a másik parázssorra). Amint visszaértél a központi terembe, felmászhatsz a liftre, és a gombon akciózva felli-beghetsz. *A gyűjtők előbb tolják be az itt lévő, római 3-mal jelölt falat, így feltárul jobbra egy titkos ajtó, odabent az* ***aranykincs*** *(1/1).*

Fent jobbra egy koporsó csillog, megcsáklyázva belendíthető az elevátort, és kiugorhatsz a lépcsőre. Tempósan haladj visszafelé.

7. Nepal – The ghalali key

Gyorsan kell haladnod, mert omlik minden. Perem, fel, csúszda+ugrás, ugrás, hátraszaltó, gyorsan oldalra és fel, ugrálva a lejtőn, rá a rúdra, innen fel. Ha eme kis „bástya" túloldalán lepotyogsz, felvehetsz egy **bronzkincset** (1/9)

Fentről ugorj és csáklyázz, kússz feljebb. Három jégcsapon kell végigugrálnod megállás nélkül, majd egy negyedik ugrással elkapni egy peremet, és tovább felfelé. Amikor eljutottál a legfelső peremhez, még ne menj fel, oldalazz jobbra, itt egy kis beugróban **ezüstkincs** (1/6). Vissza balra, most húzódzkodj fel. Lődd szét a jégfalat, menj be. A túloldalon jobbra indulj, két lejtőn lecsúszva egy stabil pont, aztán egy ingatag: ugorj, lendülj a rúdra, innen csáklyával tovább. Amint az átjáróba értél, hátra arc, ha a távcső R.A.D. módjával (akció) jobbra nézel, meglátsz egy szétlőhető jégfalat, mögötte **ezüstkincs** (2/6). Odaát jobbra a gép farkára ugorj, ereszkedj le, a roncs túloldalán **bronzkincs** (2/9).

Balra menj, nyírd ki a dögöt. Pont szemben van egy egyenes falszakasz, ezen átmászva, a roncsot a csáklyával eltakarítva, és a túloldalra átugorva egy **ezüstkincset** (3/6) találsz. Vissza a géphez.
Van itt lent egy hajtóműdarab (fent is egy, mikor lemászol, érdemes lerángatni tartóléknak). Vidd a gép hátuljához, menj be a masinába, felmászva a fedélzetre hátra arc, és rángasd be a súlyt, hogy bent legyen a gép hátsó traktusában, leszorítva azt. Menj előre. A mozi után minijáték, jobb, fel, le, fel.

Csúszdás, ugrálós szakasz jön, a rúd után gyorsan ki kell lőnöd a jégfalat. A második rúd után biztonságban vagy, balra fordulva a csáklyával begyűjthetsz egy **bronzkincset** (3/9). Menj be a barlangba. Ugrás, rúd, szembefal, balperem,

bal, gyorsan, hátraszaltóval a rúdra, két jégcsap (ha a másodikra nézel, egy bronzkincset látsz, ezt mindjárt begyűjtjük), egy billegő lap, és ugrás a peremre, jobbra, fel. Hátra arc, most csáklyával szedd fel a **bronzkincset** (4/9). A sietősek ugorjék át a következő szakaszt!

Az aranyért indulók: menj előre a híd szélére, guggolással függeszkedj le. Balra, leesés, balra, le, balra, le, le, mássz fel, és tiéd az **aranykincs** (1/1)! A visszaút ugyanez, jobbra és felfelé.

Ugorj a baloldali peremre, jobbra, repülj át jobbra, a peremre, ess le az alsóra. Hátraszaltó az oszlopra, fel, majd jobbra, átugrás, végig gyorsan, fel. Odakint harc, és két **bronzkincs** (5/9, 6/9), lent, a tó mellett, és fent az egyik platformon. Lent, a legalacsonyabb plató felett, a sziklafalban repedés (R.A.D. mód!), kilőhető, beugorva **ezüstkincs** (4/6). Ugrálj és repülj végig körbe, csússz le a drótkötélen. A barlangban balra újabb **bronzkincs** (7/9). Ugorj rá az úszó táblára, majd a másikra, erről lődd le a plafonról csüngő harmadikat, majd ki jobbra, vissza a táblára, fel és át. Balra kell menned, tehát sodrással szemben, jobbra lesz a kijárat, balra viszont egy beugró, **ezüstkinccsel** (5/6), Menj fel.

Bent a jobboldali lépcsőn lemenve, jobbra, a kardos díszkő szétlőhető, mögötte **ezüstkincs** (6/6). Ezután át kell repülnöd a túloldalra, három csáklyázással (tehát: dupla ugrás, triplán). Odaát mindkét oldalgalérián egy-egy **bronzkincs** (8/9, 9/9). A mérleg feladata: feljuttatni a felső kapcsolólapra az aranyládát. A sorrend (a szoborral szemben állva):
Fentről mássz rá a jobboldali platnira, amint leérsz, a csáklyával húzd rá a kisládát a lapra. Mássz rá a baloldali platnira, lesüllyedsz, csáklyázd be az aranyládát ide.
Menj fel, ismét a jobboldali platnira állj, húzd be a nagykockát a kicsi mellé. Lemászhatsz, az aranyláda fent van, és kihúzható középre.

Menj át az alul kinyílt ajtón. A mozi után alul menj előre, és tisztes távolból suhints az ajtó felé a karddal. A végső menetben a baloldali platformra kell ugranod, az előtte lévőre, a jobb szomszédra, majd az ez előttire, és megvárni, amikor ez dőlni kezd. Ha elég közel kerülsz a két kis lépcsőfokhoz, egy nagy lendülettel kapd el. Időzítés kérdése, gyakorlat teszi a mestert...

8. Bolivia REDUX – The Looking Glass

Nyírd ki tetszés szerinti módon a katonákat, a kard nagyot sebez messziről. A boss-csata egyszerű, de nehéz. Folyamatosan csapkodnod kell a lényt a karddal (persze közben kikerülni az ő támadásait). Amikor a földre omlik, megjelenik rajta az ismerős felkiáltójel, lépj oda, és nyomd le az akciógombot, Lara beledőfi az Excaliburt. Négy menet lesz, a negyedik leszúrásra vége a dalnak.

][redenc

MINIMUM KONFIG: PIII 1 GHZ, 256 MB RAM, 64 MB DIRECTX 9.0C KOMPATIBILIS VGA
AJÁNLOTT KONFIG: PIV 3 GHZ, 1 GB RAM, 512 MB DIRECTX 9.0C KOMPATIBILIS VGA

DVD KAPCSOLAT:
DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

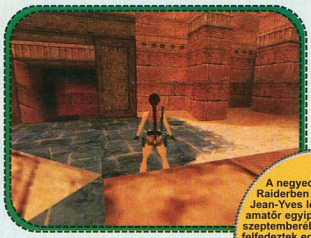
TOMB RAIDER

női szemszögből

A cím megfogalmazása tömörségéből kifolyóan általánosító, hiszen mindannyian jól ismerjük a szubjektív-objektív örök harcát. Azaz nem biztos, hogy ahogy én látom a dolgokat, mások is úgy látják. Következésképpen a cím helyesen így hangzana: „Tomb Raider – Sybilla, a női nem reprezentánsának szemszögéből". Mivel jómagam régóta rajongója vagyok a klasszikus Tomb Raider-sorozatnak, írásom nem lesz mentes a szubjektív, mi több fangirl-ös szólamoktól, megspékelve a francsájz gyengeségeinek megcsapkodásával is – hiszen igazából csak a szeretet képes autentikus negatív kritikát mondani. Az utóbbi révén pedig igyekezni fogok néhány általánosítást, illetve objektív vonást is becsempészni írásomba.

Lara Croft – akkor és most

Némiképpen egyénítő jellemzéssel kezdem ezt a fejezetet. Még mielőtt Larát megismertem volna úgy a 2000-ik év elején, ábrándozásaim során ideális önmagamat úgy képzeltem el, mint vonzó küllemű, fegyverekkel jól bánni tudó, kívül hideg – belül forró, némiképpen magányos farkas tudóspalántát. A régészet és a történelem pedig mindig is érdekelt, és bár végül magyar szakos tanárként hagytam ott az egyetemet, egy szemeszter erejéig próbálkoztam a régészettel is (ami sajnos annyiban is maradt, de így utólag inkább a törit kellett volna elkezdenem és végigvinnem).



INFO

A negyedik Tomb Raiderben szereplő Jean-Yves létező személy: amatőr egyiptológus. 2004 szeptemberében egy társával felfedeztek egy titkos járatot a Nagy Piramisban, mely szerinte Khufu fáraó temetkezési kamrájához vezet.

Eme állapotomban zúgott bele zuhanópályára állt műholdként Lara életem tavába, a Tomb Raider 1-gyel, a széria megismerésének legideálisabb kiindulópontjával (hogy aztán alapjaiban változtasson meg engem, de az nem képezi eme cikk tárgyát). A játék egyben gamer-pályafutásom kiindulópontjaként is szolgált, bár ez kezdetben csupán a Tomb Raiderre korlátozódott, hogy 2-3 évvel később a lehető legváltozatosabb palettát eredményezze. Lara pedig jött, látott és győzött. Nem kellett túl sok pályát lenyomnom az első Tomb Raiderből ahhoz, hogy teljesen magaménak érezzem a karaktert, és ami nálam a legfontosabb egy játéknál: azonosulhassak vele. Hiszen Larában azt láttam vissza, ami én magam is szerettem volna lenni – ld. a fenti jellemzést, megspékelve Miss Croft atlétikus attitűdjével, ami nálam ugyan kimerül a napi aerobik-edzésekben, de végsősorban az is kipipálható.

A Tomb Raider-széria karrierjét figyelemmel kísérők jól tudják, ez az azonosulás-dolog általánosnak volt mondható a női nem körében. Hiszen Lara – a hölgy Indiana Jones – volt az első, aki a női karaktervezérelt játékok útján nemhogy megtette az első lépést, hanem lerakta annak alapköveit. A Tomb Raider óta számos poligonhölgy verhette bucira hímnemű ellenfeleit, és triumfálhatott számos nehéz helyzetben, miközben külleme sokszorosan is kényeztette az erősebb nem látóidegeit – jó példa erre Bloodrayne, vagy másik személyes kedvencem, Jen Tate a *Primal* c. PS2-es játékból.

No de hogy visszatérjek a megkezdett szálra, Lara Croft legelső inkarnációját 1996-ban vetette a tervezőasztal papírjára a hölgy valódinak nevezhető apukája, Toby Gard, aki „újszülöttje", illetve a játék ötletének kidolgozása során még nem is sejtette, milyen sikeres lesz a francsájz. Ám az idők múlásával nem csak a széria témaválasztása, de maga Lara külleme is megváltozott.

Hősnőnk igazi szexszimbólummá vált (ezt a jellemzőt ugyan melyik hölgytársam utasítaná vissza? :) Elsősorban a kezdetekben sem szerény mellméret nőtt a klasszikus sorozat epilógusának tekinthető ötödik rész végére a tiszteletet parancsoló 36DD méretűre, ugyanakkor Lara ruhái is egyre több részletet fedtek fel. (Toby Gard egyébként pont e tendencia miatt vált meg az eredeti Tomb Raidert elkövető Core Design-tól még a második felvonás piacra dobása előtt.) A népszerűségi index növekedése természetesen együtt járt azzal is, hogy a sírrabló kalandornő ikonikus alakja számos kereskedelmi terméken megjelent, a videojáték-iparon belül, illetve azon kívül is. Igaz, a legújabb időkben a Tomb Raider márkamenedzsere, Matt Gorman mereven elzárkózik Lara plasztikus (jó példa erre a Lucozade üdítőn való szereplés) propagálásától, de hát remélhetőleg nem is fognak rászorulni ilyesmi húzásokra a remekre sikerült *Tomb Raider: Legend* miatt. A fenti bekezdés alapján joggal vonhatjuk le tehát a konzekvenciát, hogy az Eidos az egyre szexibbé váló Larával elsősorban a hímnemű játékosokat céloz-

ta be, ám Miss Croft forradalmian új személyisége, valamint a nagyszerű játékmenet népes női rajongótábort is létrehozott. Nézzük, a főszereplő karakterén túl miből állt még a széria varázsa, melynek következtében mára minden háztartásban jól ismert névvé vált!

Tomb Raider – a régi és az új aranykor

Az alábbiakban részletesebben jellemzem az egyes felvonásokat, illetve a főbb tendenciákat.

Tomb Raider (1996) – megjelent: Playstation, PC/MAC, Saturn

Az első rész jól ismert revolúciója, mely a 3D-s világú játékok első komolyabb, és rendkívül változatos, gazdag helyszínekkel rendelkező játékává avatta a Lara kalandjainak hajnalát elmesélő eposzt. Lara Croft pedig minden játékos számára a 32 bites éra felejthetetlen karakterévé vált. Mindezzel együtt ez a felvonás az, amiről a később Tomb Raider-fanná nem vált gémerek is az elismerés hangján szólnak. Kiegészítő Gold kalandja *Unfinished Business* címen jelent meg nem sokkal később.

Tomb Raider II: The Dagger Of Xian (1997) – megjelent: Playstation, PC/MAC

A nagy sikerű első rész után az Eidos/Core páros – érthető módon – igyekezett befogni a kedvező szeleket a francsájz vitorlájába, melynek eredménye a játékosokat megosztó, változatlan

játékmenetű második felvonás; egyesek utólag nem átallják a sorozat leggyengébb tagjaként jellemezni. Az alakuló hárdkór rajongótábort persze eme rész is rabul ejtette – nekem személy szerint a mai napig nagyon tetszenek a változatos és hangulatos helyszínek, elsősorban Velence. És ezzel bizonyára a hasonszőrű, utazást és világjárást kedvelő fantársaim is így voltak. A *The Dagger Of Xian* kiegészítő kalandja a *Golden Mask* címet viseli.

Tomb Raider III: The Adventures Of Lara Croft (1998) – megjelent: Playstation, PC/MAC

Mire az első Tomb Raider után három évvel megjelent a harmadik rész, a játékot hegesztő Core Design TR-teamjének nagy része kicserélődött (melynek csak egy szösszenete volt Toby Gard távozása, aki saját stúdiót hozott létre, nem túl nagy sikerrel – emlékeztek az Xboxra megjelent *Galleon* csúfos bukására?). Nekem ugyan a játék eme része is igen tetszett – ha nem is tartozott a kedvenc epizódjaim közé –, ám a kritika szerint nemcsak a motor szorult fel-

Egyiptomhívő vagyok, és a helyszíneket ismét sikerült remek hangulattal telíteni, de itt bukkant fel először játszható karakterként a fiatal Lara, valamint vezethető járműként a dzsip.

TOMB RAIDER TÖRTÉNELEM – KÉZIKONZOLOKON

Tomb Raider – Starring Lara Croft (2000, Game Boy Color)
A történet egy ókori közép-amerikai király, Quaxet lelkét rejtő ereklye, a Kristálykő körül bonyolódik, melyet egy Amazonas-menti esőerdő mélyén rejtezö templomban rejtettek el. A környezet 2D-és, oldalra scrollozós, Larának 25 különböző mozgása van. Meglehetősen érdekes és izgalmas játékmenet, Prince of Persia stílusban, a Core Design műhelyéből.

Tomb Raider: Curse Of The Sword (2001, Game Boy Color)
Az első Tomb Raider filmmel egy időben megjelent játékban Larát egy New York-i múzeumból ellopott kard tartja izgalomban. Remekül kihasználja a GBC-ben rejlő lehetőségeket, kellően hosszú, meglehetősen változatos helyszíneken. A technikai hátteret nagyobb felbontás és élénkebb színek jellemzik, a látóhatár gyorsabban scrolloződik, mint az előtérben levő épületek. Fejlesztő: Eidos Interactive.

Tomb Raider: The Prophecy (2002, Game Boy Advance)
A Ubisoft milánói csapata által hegesztett játékban Lara Ezekiel könyvét tanulmányozva Svédországba utazik, ahol a Fekete kő után kutat, mely feltételezhetően a középkor összes mágiáját magába foglalja. Az előző rész oldalra scrollozós motorját most új engine váltotta fel, Lara pedig felülnézetes, döntött perspektívában látható.

javításra, de a történet is nehézkessé, önmagát ismétlővé és ötlettelenné vált. Az utóbbiakat kontrázom azzal, hogy én újításnak könyvelem el a helyszínek bejárásának megválasztható sorrendjét, valamint az új járműveket (pl. quad

bike, kenu). Rejtvények szintjén sem maradt el ez a rész az elődeitől, ám főleg az új éra TR-eihez hasonlítva. A hármas számú Tomb Raider Gold kalandja a *The Lost Artefact* lett.

Tomb Raider IV: The Last Revelation (1999) – megjelent: Playstation, PC/MAC, Dreamcast
A „minden évben új Tomb Raider" szellemében megjelent negyedik rész technikai szempontból az első volt az akkori játékgenerációban. A fogadtatása jobb volt a két előző részéhez képest, bár sokak szerint a széria itt indult belső rothadásnak. Én ezt természetesen nem így láttam-látom, mi több, ez a rész a kedvencem a sorozatban. Nemcsak amiatt, hogy magam is lelkes

A játék korongjához a PC/MAC-tulajok most először kapták meg a stuff motorját, azaz a Level Editort, mellyel számos remek, és kevés gyenge szerkesztett pálya készült (jómagam is kipróbáltam jó néhányat – esetleges érdeklődőknek ajánlom a www.treditor.hu weboldalt). A *The Last Revelation* kiegészítő része a *The Times* nevet kapta, amely jóval rövidebb, mint az előző részek Goldjai, de nem volt rossz szórakozás az sem. Nekem.

Tomb Raider V: Chronicles (2000) – megjelent: Playstation, PC/MAC, Dreamcast
Miután hősnőnk a negyedik rész végén titokzatos módon eltűnt Egyiptomban, nyitva hagyva a kérdést, él-e még vagy meghalt, eme, Lara addig ismeretlen kalandjait elbeszélő rész alapvetően változatlan motorral jelent meg, ám a rajongók nagy része ezt a fogást is megette késsel-villával. Nekem holtversenyben a kedvencem a negyedik résszel együtt. Ám a fejlesztők érezték, ezen az úton továbbhaladva zsákutcába jutnak,

vérfrissítés szükséges. Lara uralma a 32 bites érában tehát leáldozott.

Lara Croft Tomb Raider: The Angel Of Darkness (2003) – megjelent: Playstation 2, MAC/PC
Lara népes rajongótábora részére is a „sötét középkor" nyitánya. A három éves hegesztési fázis ellenére a csini-csajszi PS2-re való átköltöztetése csúfos bukással végződött, melynek baljós előjeleit a folyamatosan csúszó megjelenési időpontok akaratlanul is jelezték. A végtermék egy bugoktól hemzsegő, ötlettelen, és hiába akart újítást megcélozni, az eredeti koncepciótól vakvágányra futott – ezt még Lara híveinek nagy része is elismerte. Valamennyire menteni tudta a széria sorsát a 2001-es első rész után az *Angel Of Darkness-szel* szimultán megjelenő Tomb Raider-film második felvonása, a *The Cradle of Life*, ám gyenge szereplése miatt ez a segítő kéz sem volt hathatós.

Tomb Raider: Legend (2006) – megjelent / megjelenik: Playstation 2, Playstation Portable, Xbox, Xbox 360, PC, Nintendo DS, Nintendo Gamecube, GBA
Ez a játék a remény utolsó kék madara nemcsak a fejlesztő/kiadó, de a rajongók számára is: az idősödő Lara vajon képes -e feltámadni halottaiból, hogy maga alá gyűrje ismét a videojáték-ipart, valamint felgyújtsa a szenvedély lángját a rajongók szívében? Azok alapján, amit eddig láttam a játékból, előzetes kétségeim elle-

nére is úgy érzem, a fejlesztésben a brit Core-t felváltó amerikai Crystal Dynamics a régi Tomb Raider-rajongók szkepticizmusát is könnyedén felszámolta. Habár ez a stuff inkább a gyönyörű főhősnővel és a hozzá hasonlóan szép külcsínnyel, mint a hosszú játékidővel és a gondolkodásra késztető rejtvényeivel hódít, mégis sokkal jobb annál, amire számítottunk.

Zárszó

Jómagam félek arra gondolni, a nosztalgia, a *Prince Of Persia-nyúlások,* és a következő generációs külső elég lesz-e az esetleges Tomb Raider 7-hez, illetve annak bizonyításához, hogy az új éra és a Tomb Raider új aranykora közé valóban egyenlőségjelet tehetünk. Ám mégis bízom abban, hogy ha a „minden évben új Tomb Raider" csapdáját elkerülik az alkotók, az esetlegesen 2-3 év múlva kijövő következő rész képes lesz újat mondani, és szívünk legkedvesebb sírrabló hölgye nem egy emlékezetes hattyúdallal lesz a játéktörténelem lezárult periódusának része.

Ez a cikk nem íródhatott volna meg, ha nincs a www.tombraider.hu.

Sybilla

GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

- ROCKSTAR LEEDS
- ROCKSTAR GAMES
- WWW.ROCKSTARGAMES.COM/LIBERTYCITYSTORIES/
- 2006. ÁPRILIS 26. (PS2)
- TESZTPLATFORM: PSP

A SAN ANDREAS-HOZ KÉPEST JELENTŐS VISSZALÉPÉS, DE A HAMISÍTATLAN GTA ÉLETÉRZÉS, HANGULAT MINDENÉRT KÁRPÓTOL.

SPOILER FAKTOR

Furcsa, paradox helyzet állt elő. Majdnem mindegyik Grand Theft Autóval játszottam, kivételt egyedül a legelső rész kiegészítő lemeze képez, az valahogy kimaradt nálam. Talán pont ez a sok játék okozta azt, hogy a San Andreas-hoz elérve egy érdekes érzés költözött belém, amit csak egyféleképpen tudnék megfogalmazni – bár lehet, hogy kicsit

túlzóan –, mégpedig úgy, hogy „GTA-csömör". Eddig semmilyen paradoxon nem tapasztalható a kórtörténetemben, ez lehet egy játékos sima traumája is. A helyzet pikantériáját mégis az adja, hogy mikor felkínálták nekem a Liberty City Stories-t cikktémának, azonnal, és gondolkodás nélkül igent mondtam rá.

Valamiért a megcsömörlés érzése abban a pillanatban nyomtalanul elillant, és helyette egy új, sokkal kellemesebb állapotba kerültem. Várakoztam, telt az idő. Alig vártam, hogy bemehessek a szerkesztőségbe, ahol végre-valahára felmarkolhatom az új GTA játék lemezét. Na, ez volt itt az ellentmondásos, paradox helyzet. Tudtam magamról, hogy a San Andreas a vége felé már alig-alig kötött le, és a tényleges végkifejlet előtt abba is hagytam. Mégis, a Liberty City Stories-nak úgy megörültem, hogy magamra sem ismertem.

Ahogy betettem a masinába a lemezt, gond nélkül elindult a program, végignéztem a bevezető animációt, majd átvettem karakterem fölött az irányítást. Régi, ismerős helyszín terült el előttem. Bizony, ez Portland, még a Grand Theft Auto harmadik, alcím nélküli részéből. Semmit sem változott, még mindig gyönyörű volt. Gyönyörű, mert felidézte azokat az emlékeket, amiket az első háromdimenziós GTA játék égetett szürkeállományomba. Maradéktalanul beleégett az agyamba az egész sziget, minden utca, minden sikátor, minden bokor. Hiába, sok régi sorozattal ellentétben a Grand Theft Autónak nagyon jót tett a plusz egy dimenzió.

Haladtam előre a sztoriban, találkoztam érdekes emberekkel, maffiózókkal, prostituáltakkal, drogosokkal, vagyis Liberty City három szigetének összes söpredékével. Loptam autót, motort, hajót, tankot, fegyvert, pénzt, tehát lesüllyedtem a mocsokba, a söpredék mellé. Hiába, Toni Cipriani is csak egy ember, akinek meg kell élnie valamiből. Ő – vagyis a játékos – így találta meg a megélhetését. Nem érdemes átugrani az átvezető animációkat, mert egy rendkívül érdekes, szórakoztató történetet helyeztek el a Liberty City Stories-ban.

Rendkívül változatos küldetésekben kell bizonyítanunk rátermettségünket, és bár ezek nehézségi szintben nem nagyon érik utol a San Andreas „repülős részeit", de bőven rejtenek kihívást így is, panaszra semmi okunk nem lehet. A missziók mellett rengeteg a rejtett extra-tartalom is a térképeken itt-ott elszórva, így a történet főszálának kivégzése után is marad még bőven tennivaló a három szigeten. Ha mást nem, mindig jól esik egy kis bajt keverni, versenyezni, cross-motorozni, vagy esetleg csak nosztalgiázni a gyönyörű pályákon.

Ha már a nosztalgia is kevésnek bizonyul ahhoz, hogy lekössön minket, ne ijedjünk meg, még ekkor sincs vége teljesen a Liberty City Stories-nak. Sőt, bizonyos értelemben csak most kezdődik el, mivel a GTA játékok történetében most debütál – hivatalosan – a multiplayer mód.

Apró érdekesség, hogy a játék „Stats", vagyis statisztikák menüpontjában azt fedeztem fel, hogy a főszál végigjátszása közben összeadva 13426 csillagnyi körözöttségi szintet értem el. Ha már hatnál a katonaság jön, akkor 13426-nál kicsoda?

INFO

A készítők nagy hangsúly fektettek erre a részre, így a többjátékos változat egy külön élményt jelent minden játékosnak. PSP-n csak Ad Hoc módban működik, tehát csak akkor gyepálhatjuk el egymást Shoreside Vale-ben, ha mi és ismerőseink egymáshoz képest párméteres körzetben helyezkedünk el marokkonzoljainkkal. Ez talán nem is oly' nagy probléma, hiszen így verbálisan is egymás tudtára adhatjuk nemtetszésünket egy-egy elhalálozás után.

Minden összevetve a Liberty City Stories tökéletesen beillik az eddigi játékok közé, egy valódi, teljes értékű GTA lett. Ez különösen nagy szó, ha PSP-n játszunk a programmal, hiszen nem kis fegyvertény, ha a buszon, vagy egy unalmas órán ülve pont olyan kellemesen szórakozhatunk, mint otthon, a TV előtt. Ez már valami. Minden elismerésem a fejlesztőké, szép munkát végeztek.

Most, hogy elmondtam, mennyire értékes játék is ez a GTA: Liberty City Stories, rátérhetünk

a várva-várt végigjátszásra. Kizárólag a főszál küldetéseit írom le most, mivel szabott oldalszámban dolgozunk. Mivel nagyjából hetvenvalahány főmisszióról van szó, így sem lesz túl sok helyem részletezni a feladatokat, de igyekszem egy érthető, használható, elég segítséget nyújtó gájdot nyújtani.

De ne rohanjunk annyira a dolgok elébe. A küldetéseket először szigetenként csoportosítottam, majd ezen régiókon belül egy újabb halmazba szortíroztam őket aszerint, hogy melyik személy adja őket. Egy név alatt az összes missziót felsorolom, ám ezeket nem lehet egyhuzamban megcsinálni. Lesznek szünetek, amikor egy karakter nem ad új feladatot addig, amíg egy másik szereplő bizonyos kérését nem teljesítettük. Ennek megfelelően ide-oda ugrálva a cikkben szereplő nevek között, fellelve az aktuális küldetéseket, sikeresen boldogulhatunk a játékban.

Nem is szaporítom tovább a szót, vágjunk bele!

Portland – Vincenzo Cilli küldetései

Slacker – Egyszerű küldetés, csupán el kell fukarkáznunk a megadott helyre, ott fel kell vennünk egy dealer-t, majd le kell szállítanunk őt a célállomásra. Az egésznek annyi értelme van, hogy kapunk tőle némi bevezetést a történetbe, tehát vezetés közben nem árt figyelni!

Dealing Revenge – Az előbb megkocsikáztatott dílerünk elhalálozott, ránk pedig a bosszúállás feladata hárul. Irány a kínai negyed, kapjunk el pár megjelölt, Sindacco bandához tartozó

DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

ellenséget. Az elsőt a sikátorban verjük meg, a maradék kettőt pedig szimplán üssük el egy autóval.

Snuff – Valaki át akar jönni a Leone famíliához a Sindacco családtól, de valaki figyeli minden lépését. Menjünk el a pisztolylaval megjelölt Ammu-Nation boltba, és vegyük meg az első

9mm-es pisztolyunkat. Miután ez az egyszerű feladat megvolt, pattanjunk autóba, majd hajtsunk oda az építkezésre. Ahogy kiszállunk, készítsük elő frissen vásárolt fegyverünket, mert jó pár Sindacco bandatag vár ránk. Nem mind van felfegyverezve, de ez nem jelenti azt, hogy mellőzhetjük az elővigyázatosságot. Miután a főnököt is elintéztük, vegyük el a mobilját, majd válaszoljunk a bejövő hívásra. A közeli autót el kell vinnünk a Pay'n'Spray boltba, átfestjük, és már végeztünk is. (Innentől JD-nél is vállalhatunk melót!)

Smash And Grab – Néhány emberünk bajba került. Egy benzinkútnál a rendőrök rajtuk ütöttek, és most egy hatalmas tűzharc alakult ki a rendfenntartó erők és a maffiózók között. Keressünk egy négyüléses autót, majd hajtsunk a helyszínre. Ne próbáljunk hősködni, ne lövöldözzünk a rendőrökre. Guruljunk be a kút területére, várjuk meg, míg beszállnak az emberek a kocsiba, és már menekülhetünk is. Háromcsillagos körözöttségi szintet kapunk azonnal, amitől meg kell szabadulni. Irány tehát a közeli Pay'n'Spray, ahol festessük át az autót. Miután megszabadultunk a csillagoktól, hajtsunk vissza Vinnie-hez.

Hot Wheels – Vincenzónak van egy narkóval dugig megrakott autója az ipari negyedben, amit el kéne szállítanunk egy biztonságosabb helyre. Ahogy beszállunk a gyanús autóba, egyből megjelennek a rendőrök. Ez automatikusan háromcsillagos körözöttségi szintet von magával,

amit jó gyorsan le kell nulláznunk. Száguldjunk el a Pay'n'Spray-be, és fényeztessük újra az autót. Ezt követően irány a garázs, majd telefonáljunk egyet, végül vigyük az autót a roncstelepre, és zúzzuk be. (Most már Anyukánk is adhat nekünk küldetéseket!)

The Portland Chainsaw Masquerade – Vinnie az előző után jó darabig nem fog hívni minket, addig csinálhatunk más missziókat. Miután azonban telefonál, ugorjunk el hozzá. Elküld minket egy teherhajó rakterébe, ám mielőtt odamegyünk, legyen sok-sok lőszerünk a géppisztolyhoz. Láncfűrészes gyilkosok rohannak le minket, vigyázzunk. Sose álljunk meg, fussunk a raktér egyik végéből a másikba, és lőjük halomra a bérgyilkosokat. Miután lenyomtuk a fűrészeseket, a géppisztollyal tegyük hidegre Vincenzót is.

Portland – JD O'Toole küldetései

Bone Voyeur! – JD-től a Leone öltönyben nem kapunk küldetést, öltözzünk át a Safehouseban. Pattanjunk a testes barátunk furgonjába, és keressük meg a prostituáltakat, akik tartoznak neki. A lányok szét vannak szórva a Vöröslámpás Negyedben, csak kocsikázzunk, és megtaláljuk őket, a térképen nincsenek feltüntetve. Néhány – játékbéli – órának van megtalálni a csajokat, csak türelmesen.

Don In 60 Seconds – Végre megismerhetjük Salvatore Leonét, akivel még sok közös akciónk lesz a játék során. Itt tényleg csak bemutatásról van szó: furikázzuk el a Pay'n'Spray-be, majd onnan vigyük haza a villájába. (Ez után vállalhatunk Sal-től is küldetéseket.)

A Volatile Situation – A Sindacco banda becélozta az egyik, ismerőseink érdekeltségi körébe tartozó kaszinót, úgyhogy szélsebesen rohanjunk a helyszínre. Itt három hullámban érkeznek majd a rosszfiúk, méghozzá autóval. Ahogy kiszállnak, pumpáljunk beléjük egy kis ólmot, hogy jobb belátásra bírjuk őket! Desszertnek egy hatalmas kamion érkezik, robbanószerrel megrakva. Várjuk meg, míg megérkezik, majd pattanjunk a volánja mögé és gáz! A jobb oldali sáv jelzi, hogy mikor érünk biztonságos távolságba. Ha elég messzire kerültünk, száljunk ki, hadd robbanjon fel.

Blow Up 'Dolls' – A Sindacco bandát tovább kell idegesítenünk! Lop-… vagyis vegyünk kölcsön egy szép autót az utcáról, furikázzunk el 8-Ball műhelyébe, ő majd felszereli egy kis robbanóanyaggal. Miután ezzel megvagyunk, hajtsunk a Sindacco bordélyhoz, álljunk a megjelölt helyre, majd fussunk biztonságos távolságba, és használjuk a detonátort.

Salvatore's Salvation – (Ez a feladat csak Sal küldetései nagy részének teljesítése után válik elérhetővé.) Salvatorét elrabolták a Sindaccók, ki kell szabadítanunk. Térítsünk el egy strapabíró autót, ezután keressük meg a megjelölt járművet az utcákon. Sal a csomagtartóban van, lökdössük addig a kocsit, míg ki nem szállnak belőle a rosszfiúk. Hárman lesznek, intézzük el mindet. Miután megvagyunk, üljünk be az ő autójukba, és vigyük haza Leonét.

The Guns Of Leone – Ebben a küldetésben Salvatore Leone a Vöröslámpás Negyedben egyedül készül rendet tenni. Nekünk egy közeli tetőről kéne mesterlövészpuskával megvédenünk őt, ám ez így túl kínkeserves. Inkább maradjunk az utcán, és innen lőjük halomra a rohamozó ellenségeket. Így sokkal könnyebb megvédeni Mr. Leonét.

Calm Before The Storm – Pattanjunk egy gyors motor nyergébe, és készüljünk fel némi utazgatásra. Egy helikopteren utazó férfit kell követnünk a városban össze-vissza, mígnem a kínai negyedben végre megáll. Itt leszállhatunk a járműről, és megmászhatjuk a lépcsőket, egészen a tetőig. Itt észrevesznek minket, tehát kezdjünk el lövöldözni, nem spórolva a lőszerrel. Miután a tetőn végeztünk, menjünk le azon a lépcsőn, amelyiken feljöttünk. Itt lent találhatunk egy életerő-csomagot. Intézzük el a triádcsapat maradékát az utcán, és végzünk is.

The Made Man – JD végre a Leone család belső körének tagja lesz! A Sindacco család nem felejtette el a testes perverz árulását, ezért megpróbálják megölni őt. Védjük meg, majd hajtsunk a roncstelepre a zúzdához, és öljük meg mi magunk JD-t. Vigyük haza Mickey-t, majd vezessük

be az autót a folyóba, hogy megszabaduljunk a nyomoktól.

Portland – Cipriani Anyuka küldetései

Snappy Dresser – Beszélgessünk a nem túl kedves anyukánkkal, majd menjünk haza, és a lakásból markoljuk fel a fényképezőgépünket. Ez után irány Giovanni Casa kisboltja, innen kötvetnünk kell a tulajt mindenhova, ahova megy. Vigyázzunk, nehogy túl közel kerüljünk hozzá, mert gyanút fog, és vége a küldetésnek. Miután a dombon, a fákon túl leparkol, vegyük elő a kamerát, és fényképezzük le a perverz jelmezben. Ha végeztünk, menjünk vissza Anyuhoz, és mutassuk meg neki a fotókat.

Big Rumble In Little China – Anyu azt mondja, hogy félünk a Kínai Triádoktól. Bizonyítsuk be,

hogy ez nem így van, és intézzük el a két megjelölt bandát. Az egyik gang egy halas furgonban furikázik, őket addig kell lökdösni, míg ki nem szállnak. Ekkor végre lelőhetjük mindet. A másik csapat egy sikátorban ácsorog, őket szimplán le kell puffantani.

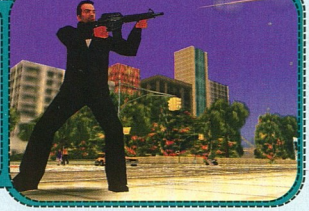
Grease Sucho – Anyuka azt mondja, hogy nem tudjuk megnyerni ezt az utcai versenyt. Meg kell győznünk arról, hogy igenis képesek vagyunk a győzelemre. Pattanjunk egy fekete Leone Sentinelbe, és irány a startvonal. Ügyesen versenyezzük körbe a checkpointokkal megtűzdelt szigetet, majd érjünk először célba!

Dead Meat – Anyuka azt mondja, hogy Giovanni Casának meg kell halnia. Menjünk is el érte, és hazudjuk neki azt, hogy elvisszük valahova. Amint beszállt az autónkba, vegyük az irányt a fűrészmalom felé. Vigyük be a pasit, majd a baltát használva végezzünk vele. (Hátulról lopakodjunk mögé, és sújtsunk le.) Végül adjuk el a húst a saját boltjának.

No Son Of Mine – Anyukánk még mindig nem hisz a rátermettségünkben, ezért a nyakunkba zúdít egy szép nagy adag bérgyilkost. Összesen négy hullámban érkeznek a fizetett fegyveresek, és egy igen kemény küldetést hoznak magukkal. Számos taktikát bevethetünk ellenük, legyen az autós menekülés, vagy szemtől szembeni konfrontáció, de túl sokat nem érdemes vesződni. Azt mondom, maradjunk itt a teraszon, mivel van bőven fedezék, amit kihasználhatunk. Vicces, mert minden bérgyilkos kopasz, és fekete öltönyben van, szép nyakkendővel. Nem emlékeztet ez minket valakire? De bizony, Hitman cameóval van dolgunk.
A nagy gyilkolás kemény dió, rengetegszer elhalálozhatunk, ez azonban nem nagy baj, mivel a halott orgyilkosoktól rengeteg pénzt össze lehet szedni, tehát mindenképp jól jövünk ki a balhéból.

Portland – Maria küldetései

Shop 'Til You Strop – Salvatore „barátnője", Maria is küldetéseket osztogat nekünk, hát csapjunk a lecsóba. A lányt el kell vinnünk vásárolni, ami önmagában még nem is lenne baj, ám



úgy tűnik a missz egy bolti szarka. Az első boltban egy csillagos körözöttségi szintet kapunk, ezt ledolgozni nem nagy kunszt, egy pillanat alatt megy. A második helyen már három csillagot kapunk, ez már keményebb dió. Vissza kell vinnünk Mariát a lakására, ami egy csapat rendőrrel a nyakunkon nem kis feladat.

Taken For A Ride – Mielőtt elvállaljuk ezt a feladatot, lopjunk egy rendőrautót, és azzal érkezzünk meg a helyszínre.
Mariát elrabolják a dílerei, akikről kiderül, hogy a Sindacco család tagjai. Eredjünk utánuk, lökdössük addig az autójukat, míg ki nem szállnak belőle. Ezt követően daráljunk le minden ellenállást, majd szállítsuk haza a csajszit.

Booby Prize – Ismét egy verseny következik, azonban ezúttal csak motorok vehetnek részt a megmérettetésen, tehát lopnunk kéne egy PCJ-600-at erre a küldetésre. Két kereken nehezebb versenyezni, mint autóban, mivel könnyen leeshetünk a bringáról, tehát nagyon vigyázzunk. A sok esés miatt kicsit frusztráló lehet.

Biker Heat – Maria sajnos idegesítő, idegbeteg, hisztériás és drogos egyszerre, tehát ebből a mixből kiderül, hogy érdekes a természete. Mindazonáltal Salvatore miatt kötelességünk megvédeni, most éppen a srácot kell elkapnunk, aki megverte kicsit a lányt. Motoros hajsza következik. A pali menekül, nekünk pedig utána kell eredni. Motorról lőhetünk előre, ha van nálunk géppisztoly, tehát ha sikerül mögé kerülni, nyert ügyünk van. Egyszer sikerült elintéznem a sikátorban a verekedős srácot anélkül, hogy egy pillanatot is ültünk volna a motoron.

Overdose Of Trouble – Maria éppen egy túladagolás szélén áll, így nem ártana szerezni neki egy löket adrenalint, mielőtt jobblétre szenderül. Mivel a tudata elég zavaros, ezért nem is tudja megmondani konkrétan, hogy hova kell menni a szerért, így körbejáratja velünk a szigetet. Ez vicces, mert csak olyan helyekre vezényel minket, ahol folyton masszív ellenállásba ütközünk. Ne engedjük, hogy leamortizálódjon idő előtt az autónk, ezért ha szükséges, látogassunk el egy Pay'n'Spray shopba, ahol megszerelik autónkat. A sok kitérő, és harc után vigyük el a lányt Salvatore házába.

Portland – Salvatore Leone küldetései

The Offer – Salvatore megbíz minket, hogy vásároljunk meg neki egy szakszervezeti vezetőt, lenn a dokkoknál. Nosza, próbáljuk meg megvesztegetni az emberkét. Csak próbálkozás marad a dolog, mivel ahogy elveszi a pénzt, ránk küld néhány markos dokkmunkást, akik az életünkre törnek. Kapaszkodjunk a fegyverünkbe, és lőjünk mindenkit halomra. A helyzet kedvező, mivel a munkások a közelharcban jártasak, mi pedig távolról leszedhetünk minden ellenséget. Ha kijutunk élve a kikötőből, győztünk.

Ho Selecta! – Mivel nem sikerült „megnyerni" a szakszervezeti vezetőt, ezért bosszút kell állnunk rajta. Nem gyilkolunk le senkit most, csak összeszedünk hat darab prostituáltat, és leszállítjuk őket a kikötőbe. Nem nehéz feladat, még csak sietni sem kell túlzottan.
(Ezt követően Mariától is kaphatunk feladatokat.)

Frighteners – Salvatore Leone megbíz minket azzal, hogy csípjünk nyakon három szakszervezeti vezetőt, és félemlítsük meg őket. Mindhárman egy-egy autóban furikáznak körbe-körbe a városban, így nincs más dolgunk, minthogy kikényszerítsük őket az autójukból, és egy kis józanságot verjünk a fejükbe.

Rollercoaster Ride – A szakszervezeti vezetők főnökét is ideje nyakon csípnünk, mostanában nagyon izgága. Szélsebesen száguldjunk oda a rádióállomáshoz, öljük meg a sofőrt, majd vegyük el a ruháit. A limuzinba beszáll a célpont, aki hamar észrevesz, hogy nem a megfelelő fuvarozó ül a volánnál. Nincs más hátra, rá kell ijesztenünk. Ezt megtehetjük komoly ugratásokkal, farolásokkal, és nagysebességű sprintekkel. Ne nagyon ütközzünk, mert bár ez felnyomja az ijedtségi szintjét a főnök, de a limót hamar leamortizálhatjuk, ez pedig robbanáshoz, majd a küldetés végéhez vezet.

Contra-Banned – Mivel a dokkmunkások szakszervezetét végleg „meggyőztük" az együttműködésről, így a kikötőbe végre szabadon áramolhat a Leone család csempészáruja. Salvatore háza előtt pattanjunk be az autóba, vigyük magunkkal a három nehézfiút a kikötőbe. Itt intézzük el a dílerek és rendőrök ellenállását, majd másszunk a Hummer utánzat volánja mögé, és vigyük vissza Leone garázsába. Út közben lehet, hogy jó ötlet beugrani egy Pay'n'Spray szervizbe.

Sindacco Sabotage – A Diablo banda tagjai teljesen megkergültek, és megtámadták a Leone család keményelgényeit. Mindenképpen oda kell rohannunk, hogy megvédjük bajtársainkat. Mindkét csapatnak van egy állapotjelző sávja a jobb oldalon, ez mutatja, hogy meddig bírják még a strapát. Akinek először kiürül ez a sáv, az veszít.
Ahogy megérkezünk, kezdjük el masszívan lövöldözni mindenkire, aki mozog, és lehetőleg próbáljunk meg minél jobban vigyázni a saját bandánk tagjaira, elvégre több kéz több pisztolyt tud elsütni. Győzelmünket követően a küldetés is sikeresen befejeződik.

The Trouble With Triads – Salvatore éppen egy pénzzel alaposan megtömött furgonra vár, és természetesen nekünk kell ezt leszállítani. Menjünk is a helyszínre, ám mikor megérkezünk, minden balul üt ki: a triád felrobbantja a célzónában lévő raktárt, így a pénz is szétszóródik. Feladatunk egyszerű: szedjük össze az összes pénzt, mielőtt elég, majd végezzünk minden triádtaggal.

Driving Mr. Leone – Végre elhagyhatjuk Portland-et, és átcsoroghatunk Staunton Island-re. Hiába, na, Mr. Leonénak menekülnie kell, mert a rendőrség a nyakán van. Miután leugrunk a komphoz, hamar rá kell jönnünk, hogy csak a hidat átszelve juthatunk át a következő szigetre. Ez érdekes lesz, mivel háromcsillagos körözöttségi szint lesz a nyakunkon. Beugorhatunk egy Pay'n'Spray-be, de ahogy meglát minket egy járőr, egyből visszakapjuk a csillagokat. Próbáljunk eljutni a hídig, ott hajtsunk fel a jobb oldali sávok egyikére, majd ugrassuk át a hatalmas hézagot. Innen szélsebesen rohanjunk a Safehouse-ba.

Making Toni – Ez csak egy átvezető animáció, holott küldetésnek van bélyegezve. Ez az a jelenet, ahol Toni Cipriani is a Leone család belső körének tagjává válik.

Caught In The Act – Ebben a küldetésben Salvatore ismét személyesen veszi kezébe az irányítást. Elindulunk az öböl felé, ahol elrabolunk egy úriembert, akit sajnos a titkosszolgálat megfigyelés alatt tart. Menekülőre kell vennünk a figurát, így míg Salvatore vezeti a motorcsónakot, nekünk kell lelőnünk a támadókat. Vigyázat, mert a hullámok dobálják a hajónkat, és FPS-nézetből célzunk, tehát nem lesz könnyű dolgunk. Akárhogy is, a lényeg, hogy lelőjünk minden hajót és személyt, aki az életünkre tör. A küldetés vége felé még egy helikopter is a helyszínre hajthatunk. Nem tudunk odáig gurulni, ahol az öreg van, ki kell szállni az autóból. Tisztítsuk meg a sikátorokat a lövöldöző ellenségektől anélkül, hogy komolyabb bajunk esne, majd keressük meg Salvatorét. Ezt követően likvidálnunk kell a következő adagnyi támadót, mire végre eljuthatunk a limuzinhoz. Vigyázzunk, nehogy a rendőrök lekapcsoljanak minket idő előtt. Ezt elkerülendő mozogjunk nagyon gyorsan.

Taking The Peace – Ebben a küldetésben meg kell akadályoznunk, hogy a Sindacco és a Forelli család békét kössön egymással. Ehhez nem kell mást tennünk, mint beugranunk a fekete furgon hátuljába, ahol egy komplett műholdas irányítórendszer segítségével képesek leszünk irányításunk alá vonni az egyik Sindacco autót. Belső, zöld árnyalatú nézetben kell eljuttatnunk a kocsit a célállomásra, vagyis a sikátorba, ahol találkoznak riválisaink.

HIÁBA VAN LIMÓ, HA NINCSÁLLÉSZ, TE IS ELÁZOL, PAJCSER...

Közel végtelen ideig sprintelhetünk, ha az X gombot nem nyomva tartjuk, hanem csak sorozatosan, villámgyorsan nyomogatjuk. Ezt valahogy sokkal gazdaságosabbnak érzékeli a program, ennek megfelelően futhatunk, míg a cipőnk el nem kopik.

INFO

Mikor megérkezünk, el kell gázolnunk mindenkit, aki meg van jelölve. Ez nehéz feladat lesz, tekintve, hogy mindenki ránk lő majd, és a hely is szűk. Vigyázzunk, nehogy autónk sérültségi szintje vészes magasságokba küsszon fel.

Shoot The Messenger – Meg kell akadályoznunk a hírnököt abban, hogy eljusson a Forelli családhoz annak érdekében, hogy folytatódjon köztük és a Sindaccók között a bandaháború. Be kell huppannunk a megjelölt helyen található motorcsónakba, és indulhatunk is. Lőjük darabokra az ellenség hajóját, hadd egyenek az öböl halai is egy kis friss húst.

ÉRDEMES JÓL MEGVÁLASZTANI AZ ÜLTÖZÉKED, HA EBBEN SUDOKÓS JOE GINGIBAN ELINDULSZ HOTORRAL. IRIBE LESZ A HÖNYÖKÖD

Staunton Island – Salvatore Leone küldetései

A Walk In The Park – Salvatore pipa a polgármesterre, ezért logikus, hogy meg szeretne szabadulni tőle. Még logikusabb, hogy legjobb emberét, vagyis minket bíz meg ezzel a feladattal. A köztisztviselő a parkban kocog, körülötte egy csomó őr ólálkodik. Ha fegyverrel a kezünkben sétálunk be a ligetbe, lelőnek minket. Ha autóval hajtunk be, szintén széttőnek minket. Legjobb megoldás gyalog, fegyvereket elpakolva bemenni, majd gyorsan lelőni a polgármestert. Ezután elkaphatjuk a mobiltelefonját, és eszeveszett sebességgel rohanjunk ki az utcákra, ahol lopjunk egy autót, amivel elmenekülhetünk. A küldetés igen nehéz, rendkívül nagy kihívást jelent élve kijutni a parkból, de nekünk sikerülni fog.

Search And Rescue – Salvatore úgy döntött, hogy nyakába veszi a várost, és a riválisa bandák után fog kémkedni, méghozzá személyesen. Nagyszerű figurával van dolgunk, annyi szent. Bátor, ámde botor, mivel szerencsétlenségére épp egy bandaháború közepén találja magát, két tűz között. (Mielőtt nekiindulunk a misszionak, tankoljunk fel lőszerből, és golyóállómelényből.)
Első dolgunk az lesz, hogy felszedjük Salvatore golyóálló limuzinját a parkolóházból, ezt követően elkapja a copfunk, de azt valamivel egyszerűbb széttőni, mint a motorcsónakokat.

Staunton Island – Donald Love küldetései

The Morgue Party Candidate – Salvatore protezsálja Donald Love-ot, hogy elnyerhesse a megüresedett polgármesteri széket. A családban marad, tehát ez a hapsi is küldetésekkel fog eláraszani minket. Első körben egy halottaskocsit kell neki lopni. Keressük meg az autót, és lökdössük addig, míg a sofőr el nem szalad. Ezt követően vigyük a megjelölt helyre a hullaszállítót. (Ezt követően Ned atyához is mehetünk feladatokért.)

Steering The Vote – Donald Love megbíz minket azzal, hogy segítsünk kicsit a kampányában. Fogjuk a hangosbeszélővel felszerelt furgont, és kezdjük el járni a várost. A térképen checkpointok vannak megadva, ezeken áthajtva terjeszthetjük az igét. A gond az, hogy az ellenfél propagandaautói is járják a környéket, és elveszik tőlünk a már megszerzett választókerületeket. A végső feladat: megszerezni egyszerre öt kerületet. Ehhez szerencse, és gyorshajtás szükséges, semmi több. Ha ez megvan, elpusztíthatjuk a másik két propaganda-furgont.

Cam-Pain – Ebben a küldetésben O'Donovan kampány-összejöveteleit kell megzavarnunk, szám szerint hármat. Ehhez nem kell mást ten-

nünk, mint a helyszínre hajtanunk sebesen, majd ott mindenkit ki kell nyírni. Időlimites küldetés, ezért nem engedhetjük meg magunknak a lassúságot.

Friggin' The Riggin' – A Forelli család csalni akar a választásokon, ezt meg kell akadályoznunk. Vegyünk egy lángszórót a megjelölt boltban, hajtsunk oda a nyomdához, majd gyújtsuk fel a hamis szavazólapokat, és robbantsuk fel a nyomdagépeket. Végül már csak a két meglógó furgont kell kiiktatnunk, és győztünk is.

A KOCKÁSFÜLŰ LÁNY LESZ LOVE, BŐL JÖTT, HOGY IS VISSZA RÖGTÖN

Love And Bullets – Kemény küldetés, amit jó néhányszor újra kezdünk, mire sikerül teljesítenünk.
Első körben mesterlövészpuskával lőjük ki az ellenségeket, ez nem okozhat különösebb gondot. Most jön a neheze: vigyük vissza Donald Love limuzinját a pártszékházhoz. Eszméletlen kemény dolgunk lesz, ugyanis az ellenség követ minket, tüzel ránk. Próbáljuk belevezetni őket a forgalom civil résztvevőibe, hogy nyerjünk egy kis időt.

Counterfeit Count – Ebben a misszióban el kell lopnunk a választási eredményeket tartalmazó urnákat. Ehhez követnünk kell a furgont, ami négy helyen áll meg, hogy átadja a cédulákat a futároknak. Várjuk meg, míg a futár megkapja a csomagot, majd öljük meg a kurírt. Ezt ismételjük meg négyszer, és győztünk is. PCJ-600 a legcélravezetőbb jármű.

Love On The Rocks – Meg kell semmisítenünk a bizonyítékokat, amelyek Donald Love-ot Salvatorehoz kötik. Ehhez meg kell találnunk az informátort, aki elárulja nekünk a bizonyítékos autó pontos helyét. Egyverkezzünk fel, és induljunk neki. Mesterlövészpuskával messziről szedjünk le mindenkit, így nem lesz nehéz dolgunk. Ezt követően csak be kell gyalogolni a dokkokhoz, és puskával leszedni a maradékot.
Végezetül a furgont vissza kell vinni Love székházába. Természetesen az ellenség követ majd minket, ezért nehéz dolgunk lesz. Azt javaslom, ejtsünk útba egy Pay'n'Spray üzletet.

Staunton Island – Church Confession küldetések

L.C. Confidental – Eljött az idő, hogy a Mindenhatónak is segítsünk egy kicsit, természetesen közvetve. Ned atya elküld minket egy bűnügyi helyszínre, ahonnan el kell lopnunk egy FBI autót, majd találkozni kell egy informátorral. Hamar rájön, hogy nem vagyunk ügynökök, ezért elmenekül. Lőjük ki, vegyük el tőle a jelentést, majd tűnjünk innen gyorsan. A háromcsillagos körözöttségi szintnek köszönhetően ez nem egyszerű.

The Passion Of The Heist – Mielőtt a célzónába sietnénk, töltődjünk fel lőszerrel az Ammu-Nation-ben. Ezt követően hajtsunk a megjelölt helyre, és küzdjük le a hatalmas ellenállást. Mindenkinél AK-47 van, tehát a sebzésük jelentős. Vigyázat, mert egy helikopter is itt ólálkodik, ezt lőjük ki a rakétavetővel.

Karmageddon – Egyszerű, ámde szórakoztató küldetés, melyben egy tűzoltóautót elkötve kell minél nagyobb közlekedési káoszt okoznunk.

False Idols – Három híresség et, hamis bálványokat kell kiiktatnunk, mielőtt elérik a rádiós stúdiót. Az első nem vészes, motorról simán kilőhetjük. A második egy sárga Hummer, ami golyóálló, ezt rakétavetővel kell elintéznünk. Az utolsó sztár helikopterrel jön, ezt szintén rakétával kell leszedni.

Syonara Sindaccos – A Sindaccókat már elintéztük, de néhányan maradtak. Irány a megjelölt hely, ott lőjünk ki mindenkit, majd szálljunk vissza az autóba. Nem mi vezetünk, mi csak lövöldözünk a minket követő egyénekre. Nincs miért félni, itt csak hátra kell figyelni, és sokkal jobban tudunk innen célozni, mint a hajóból.

The Whole 9 Yardies – Száguldjunk a térképen megjelölt helyre, ott lopjunk el egy Forelli motort, majd csaljuk a bandát a csapda helyszínére. Vigyázzunk, nehogy lelőjenek minket a bringáról. Miután helyben vagyunk, segítsünk a többieknek lövöldözni.

Crazy '69 – Kill Bill küldetésünkben a parkba kell látogatnunk, ahol a katanát használva 20 Forelli bandatagot kell megölnünk. Egyszerű, mint a vakablak.

Night Of The Living Dreads – Megtámadták a Yardie-kat a Sindaccók egy közeli sikátorban, ezért mindenképpen oda kell sprintelnünk, hogy megmentsük őket. Irány tehát a célzóna, vegyünk elő egy nehezebb gépfegyvert, és osszuk ki a Sindaccókat. Miután elértük a Yardie-kat, kísérjük el őket a mentőkig, közben ügyeljünk a biztonságukra.

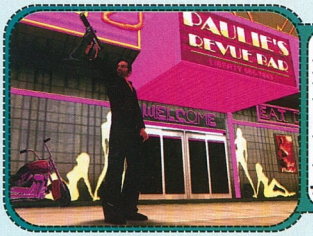
Munitions Dump – Pár újrapróbálás szükséges a küldetés teljesítéséhez, addig, míg ki nem tapasztaljuk a kamionok útvonalát. Pattanjunk egy PCJ-600 nyergébe, előzzük meg a kamionokat, majd a rakétavetővel iktassuk ki őket. Siessünk, mert csak annyi időnk van, míg célba nem érnek a teherszállítók.

Staunton Island – Toshiko Kasen küldetései

More Deadly Than Male – Toshiko azt akarja, hogy lovasítsuk meg a férje egyik fegyverszállítmányát. Nem szívleli az öreg jakuzát a neje, ez látszik. Irány a móló, ahol mesterlövészpuskával szedjük le az összes őrt, majd pattanjunk a motorcsónakba, és irány a checkpoint!

Cash Clash – Toshiko megkér minket, hogy pusztítsuk el a férje három páncélautóját. Kell egy rakétavető mindenképpen ehhez a küldetéshez. Sebesen teperjünk oda a megjelölt utcára, ekkor még állnak az autók. Lőjük ki az első furgont rakétával, majd az utolsót, végül a középsőt. Ennyi az egész. Ne hagyjuk őket elindulni.

A Date With Death – Toshikóval Operába kell mennünk; hogy felidegesítsük a férjét. Először el kell hozni a nő limuzinját, majd el kell látogatnunk a közeli boltba, és vásárolnunk kell egy szmokingot magunknak. Ezt követően irány a kultúra. Itt minden balul üt ki, ezért egy kisebb tűzharcot követően menekülnünk kell. Azt tanácsolom, hogy menjünk gyorsan a Pay'n'Spray garázsba, és javíttassuk meg a menekülő autónkat, nehogy nagyobb baj történjen. Ezt követően vigyük haza a nőt.



ÚJ HAT ÚJ RUHA, ÚJ SÉRÜ, ÚJABB MESTERLÉSEKRE VÁRÓ KRITIKA

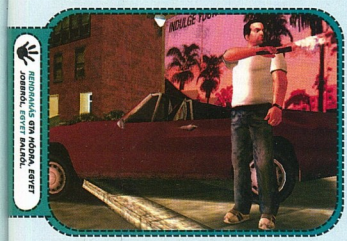
Cash In Kazuki's Chips – Mivel Toshiko férje rájött, hogy mi is történik az orra előtt, ezért úgy dönt, hogy elteszi feleségét és minket is láb alól. Menjünk a dolgok elébe, és induljunk a megjelölt helyre. A GTA III-ban itt volt egy Safehouse, most viszont hemzsegnek a jakuzák.

Nincs mese, vegyük elő a minigunt, és aprítsunk, de nagyon durván. Miután kivégeztük ezt a kis meglepetésnek szánt fogadóbizottságot, irány a Kaszinó. Ha a sikátor hemzsegett a jakuzáktól, akkor szerencsejáték-palota még durvább. Rengeteg ember, mindenki ránk vár. A lépcsők az elsődleges célzónák, ezekkel juthatunk fel a tetőre. Most nem mondtam újat, de igyekezzünk ezt észben tartva tisztogatni, amerre csak a szem ellát. A sárga jelbe csak akkor sétáljunk be, ha fel vagyunk töltve mindennel, mert fent kemény harc lesz.
Kazuki egy katanával ront ránk, a testőrei pedig lőfegyverrel, akik addig nem lőnek, míg meg nem sebezzük a főnöküket. Játszadozzunk el velük kényelmesen.

Shoreside Vale – Donald Love küldetései

Panlantic Land Grab – Donald Love kicsit elhagyta magát, de vissza akar térni. Egy PCJ-600-on vigyük ki a reptérre, várjuk meg, míg Avery beszáll a kocsijába. Ezt követően kerüljünk az öreg cowboy mögé, és a géppisztolyból eresszünk bele az autójába annyit, hogy kiszálljon. Ezt követően öljük meg, majd vegyük el az aktatáskáját. Az örök eddig egyszer sem folytak bele a küzdelembe, szerintem nyuszik voltak. Végül vigyük haza Donaldot, és végeztünk is.

Stop The Press – Ned atya provokatív fényképeket birtokol, meg kell szereznünk őket. Irány Staunton Island-on a templomkert, ott fogjunk



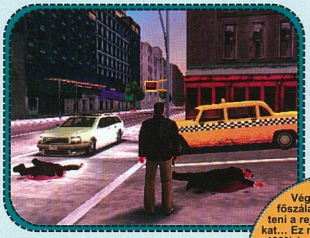
pisztolyt a sajtósra, és félemlítsük meg. Ha megijed, elrúlja a rejtekhelyét, vigyük oda. Sajnos úgy dönt, hogy meglóg, ezért eredjünk utána. Robogóval „száguld", ezért akármivel utolérhetjük és megölhetjük.

Morgue Party Resurrection – Meg kell szereznünk Ned atya és Avery holttestét, Donald játszani akar. Avery egy mentőautóban van Wichita Gardens-nél, tehát ez van közelebb. Szélsebesen teperjünk oda, majd kössük el az életmentő-autót, és vigyük ki a reptérre, a megjelölt hangárba. Ezt követően másszunk át Staunton Island-re, és keressük meg Ned atya halottaskocsiját. Lopjuk el ezt a hullaszállítót, és vigyük pontosan oda, ahova az előbb vittük a mentőt.

No Money, Mo' Problems – Ez küldetésnek van feltüntetve, de tulajdonképpen csak egy átvezető animációról van szó.

Bringing The Hose Down – Az előbbi átvezető folyományaképp kezdődik ez a küldetés. Megkapjuk a robbanószerrel megrakott furgont, és már indulhatunk is. Át kell jutnunk Staunton Island-re az alagúton keresztül. Mindegy, melyik ágon haladunk, végül úgyis egy befejezetlen szakaszhoz jutunk, ha követjük a checkpointokat. Itt leráznatjuk a Forelliket, mivel nem igazán képesek kikerülni mindent, ami útjukba kerül, itt pedig lesz bőven akadály. Miután megérkezünk, három helyre le kell pakolnunk a bombákat. Minderre másfél percünk van, ezt követően el kell kötni egy újabb autót itt lent, majd kitörjük vele a kerítést, és megmenekülünk!

Love On The Run – Donald átköltözött a hatalmas villába, ám a kolumbiaiak nem nézik jó szemmel, amit tett, ezért megostromolják a há-



zat. Vegyünk egy minigunt, és mászszunk be az udvaron az üres medencébe. Itt találjuk meg azt a sarkot, ahonnan nem látnak minket az ellenségek, viszont mi tökéletesen látjuk őket. Donaldra nem tüzelnek, nem kell félni. Daráljuk le az autókat, és az ellenségeket is. Hála a jó fedezékünknek, bajunk nem eshet.
Végezetül vigyük ki Mr. Love-ot a reptérre, és á dieu!

Shoreside Vale – Salvatore Leone küldetései

Rough Justice – Találkoznunk kell Sal-lel, aki börtönben csücsül. Ahhoz, hogy meglátogassuk, öltöny kell, ezért menjünk el a ruhaboltba, és vegyünk ügyvédjelmezt. Megkapjuk a feladatot: Sindacco és Forelli vér kell. Négyüléses autóba pattanjunk be, vegyük fel a fiúkat a megjelölt helyen, majd hajtsunk a célzónába. Itt menjünk neki az ellenség kocsijának, mire jó sok maffiózó kerül elő, akik csak arra várnak, hogy lelőjük őket. Segítség szerencsére van, így nem lesz túl nehéz a feladat. Miután ezzel megvagyunk, irány a következő helyszín, ahol nagyjából ugyanezt kell elismételnünk.

Dead Reckoning – Irány a kijelölt hely, bár sokat nem érünk vele, mert Paulie menekülőre

fogja a dolgot. Ebből a pozícióból két választásunk van: az egyik, hogy rakétavetővel kilőjük a hajót. Ez nehéz, mert a csónak mozog, így elég nehéz normálisan eltalálni. A másik lehetőség, hogy a mesterlövészpuskával elkezdjük sorozni a motorcsónakot, ami előbb-utóbb szépen felrobban. Utóbbi megoldást ajánlanám.

Shogun Showdown – Ahhoz, hogy bejussunk a jakuzák kis udvarába, el kéne lopnunk egy autót, amivel ők furikáznak. Nos, erre semmi szükség, elég, ha a kapun belövünk, és eltalálunk valakit. Ekkor megnyílik az út befelé, jó sok ellenséggel. Lőjünk ki mindenkit, majd lopjuk el bentről a Rhino tankot. Hajtsunk vele a térképen bombával megjelölt ponthoz, tetessünk bele robbanószert, szálljunk ki belőle, majd biztos távolságból semmisítsük meg a szerkezetet.

Shoreside Redemption – Ebben a küldetésben szereznünk kell egy rendőrautót, amivel elkísérhetjük Salvatorét a tárgyalás helyszínére, annak érdekében, hogy a szicíliaiak nehogy kinyírják szegényt. Feladatunk kettős: vigyázni kell, nehogy hátulról nekimenjenek a rabszállító furgonnak, ugyanakkor az utat blokkoló autókat nekünk kell félrelökni az útból. Ez azt jelenti, hogy egyszerre kell figyelnünk a furgon elejét, és hátulját is, ettől kicsit bonyolult lesz a küldetés. Igazándiból tippek nagyon nincsenek ehhez a részhez, mivel minden próbálkozás más és más.

INFO
Végigjátszani a főszálat, összegyűjteni a rejtett csomagokat... Ez még mindig kevés a 100%-hoz. Ehhez el kell vállalni az összes munkát is Liberty City-ben. Lehetünk rendőrök, taxisok, mentősök, tűzoltók, motorversenyzők, autótúgynökök, és még sorolhatnám...

A SÉFA ERÉSZKÉSES, A HOCOGÁS ÉLETET MENT! HÉHÉHA SZÉVYEN IS.

The Sicilian Gambit – Salvatore háza elől lopjuk el a Leone Sentinelt, és vegyük az irányt Staunton Island felé. A polgármester irodáját kell becéloznunk, mivel ott van dolgunk. Sajnos a hely már hemzseg a szicíliaiaktól, így nekünk nem marad más teendőnk, mint, hogy megtisztítsuk a terepet. Óhatatlanul is összeszedünk itt néhány csillagnyi körözöttségi szintet, ezért ugorjunk be a legközelebbi Pay'n'Spray-be, majd irány a móló.
Ismét hajós lövöldözési jelenet következik FPS-nézőpontból, azonban most a helyzet rózsásabb, mivel egy korrekt kis minigunnal osztjuk az ólmot a ránk támadó motorcsónakoknak. Ezzel egy-két szekundum alatt kilövünk akármilyen támadót, csak célozzunk ügyesen.
Ahogy elérjük a világítótornyot, készüljünk fel tűzharcra. Induljunk el az ösvényen, és útközben puffantsunk le minden ellenszegülő ellenséget. Mikor felérünk végre a világítótorony tetejére, Massino helikopterbe pattan, és úgy próbál meg minket cafatokra lőni. Mondanom sem kell, hogy egy pár rakétatalálat, vagy esetleg pár jól bevitt minigunsorozat pillanatok alatt eldönti ezt a küzdelmet.
Ahogy ezzel megvagyunk, végignézhetjük a hosszas levezető animációt, majd a credits lista után visszakapjuk karakterünket. Visszakapjuk, mert ez csak a történet főszála volt, most jöhetnek a rejtett dolgok, a mellékküldetések, valamint a versenyek! További jó játékot mindenkinek!

Dante

+ VÉGRE ISMÉT IGAZI, SZÓRAKOZTATÓ GTA HANGULAT
- JELENLEG NEM JUT ILYEN ESZEMBE.
BÁRMELYIK GTA
EXTRA: TÖBBJÁTÉKOS MÓD!

VÉR FAKTOR: HUMOR FAKTOR: IDŐ FAKTOR:

9

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION REMIX

SPOILER FAKTOR

- ROCKSTAR SAN DIEGO
- ROCKSTAR GAMES
- WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MIDNIGHTCLUB3/
- 2006. MÁRCIUS 13.
- TESZTPLATFORM: XB

ENNÉL EGY KICSIVEL TÖBB ÚJDONSÁG NEM ÁRTOTT VOLNA, FIÚK!

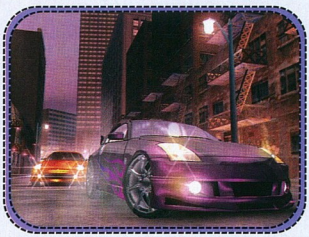
- DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

A Rockstar Gamest nem hiszem, hogy különösebben be kellene mutatni bárkinek is. A GTA sorozattal igencsak letették a névjegyüket, és hogy valóban minőségi játékokat csinálnak, mi sem mutatja jobban, mint hogy egy másik széria is megért már három részt – természetesen jelen alanyunkról beszélünk. Tavaly jelent meg a Midnight harmadik inkarnációja, melynek most egy speciális verzióját van szerencsénk megtapogatni. Nézzük is meg, hogy miről van szó!

Annak idején igen kedvező fogadtatásra talált a Midnight 3, mert ugye mindennel rendelkezett, ami a korrekt autókázáshoz szükséges: kellően feszes tempó, értelmes ellenfelek, hatalmas területek, gyönyörű grafika és persze remek zenék – nos, kérem szépen, ez itt is mind egy szálig meg van. Egy szemernyit sem változtattak semmin: természetesen kerültek be új zenék és új verdák, no meg egy extra város (Tokió), ám grafikailag és főleg játékmenetre nem változott semmit. Ami persze nem feltétlenül baj, hiszen ami egyszer bevált, azon minek változtatni? Gondolhatták ezt a fejlesztők is, és nem is alaptalanul: a designerek ráuszítottak pár grafikust a játékra, hogy készítsenek hozzá még pár verdát, összevásároltak néhány zenét, neves és kevésbé neves előadóktól és már készen is van a régi-új játék. Nem akarok mindjárt most értékelni, ezért vessük is bele magunkat a sűrűjébe!

Menük, beállítások

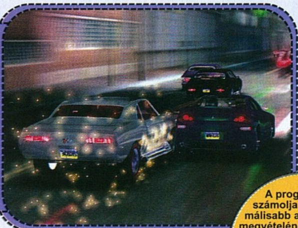
A kellemes intró megtekintése után a remekül megtervezett főmenübe kerülünk, ahol jó szokásunkhoz híven ismét lentről haladunk felfelé. Quit Game – erre sajnos nem sikerült még rájönnöm, hogy vajon mit is jelenthet. Options – természetesen a játék beállításait tartalmazza. A Controlnál állítgathatjuk az irányítást, ami a PS2 verziónál tökéletesen kézreálló, ám az Xbox verziónál javasolt némi módosítás eszközölése, nekem legalábbis nagyon nem állt kézre. Az biztos, hogy nitrózni, és az autót bedönteni nagyon nehéz így, persze ezt mindenki maga döntse el. A Game-nél lehet a kormány érzékenységét állítani, valamint be lehet kapcsolni a videók alatt a feliratokat – angolul kevésbé jól értőknek melegen ajánlott. A HUD-nál állítgathatjuk a tükröt, a térkép megjelenését, valamint az ellenőrzési pontokat mutató nyíl helyzetét. Az Audiónál értelemszerűen a hangokat és egyéb zörejeket kalibráljuk be, még a saját autónk motorhangjának hangerejét is beszabályozhatjuk. Camera – azt hiszem ez is egyértelmű, a Camera Shake-et kikapcsolva az ütközéseknél nem rázkódik be, így talán kicsit könnyebb lesz követni az eseményeket. A Cheat-nél lehet beadni a gyári kódokat, a Credits-nél pedig meg lehet tekinteni a készítők listáját. Az Options után a Go to Garage menüpont kínálja magát, amivel, ugye, a garázsunkba léphetünk be. Itt a



TRÜKKÖK

A versenyeket kezdjük mindig kiugrással: húzd be a kéziféket és egyidejűleg nyomd tövig a gázt, majd a megfelelő pillanatban engedd fel – ha jól csináltad, kilősz, és márís a mezőny elején vágtázhatsz. Érdemes észben tartani a pörgést is: ez szintén a kézifék és a gáz házasságából, valamint az egyik irányba való kormányzásból áll: ekkor egy helyben meg tudunk pördülni, és a kellő irányba kilőni – életmentő lehet egy-egy elhagyott ellenőrző pontnál. A másik nagy ász a nitró: a megfelelő időben elküldve nagy előnyre tehetünk szert, ám vegyük figyelembe, hogy a kormányzási esélyeink kb. nullára redukálódnak, szóval csak erős szakaszokon erőltessük. Kicsit nehezebb is lesz tőle a kocsi, ami nem feltétlenül baj, hiszen jobb lesz az úttartása. A szélárnyékban való haladást is díjazza a program: minél közelebb vagyunk ellenfelünk farához, annál jobban töltődik jobb oldalon a mérőcsík, majd azonnal el is süthetjük, ezzel kilökve ellenfelünket, esetleg hirtelen ki is vághatunk elé.

már megvásárolt és megtuningolt gyönyörű gépeinket tekinthetjük meg, sőt tovább polírozhatjuk őket, ahogy nekünk tetszik, erről majd egy kicsit később. A Race Editor menüpontot majd egy külön boxban tárgyaljuk – mint ahogy a neve is mutatja, saját pálya készítésére szolgál. A Neworkingnél hódolhatunk az online örömöknek, akár nyolc játékos is küzdhet egyszerre. Arcade – becenév, kocsi, és pályaválasztás után máris a kellős közepébe csöppenünk az eseményeknek: itt nem ellenőrzési pontokon kell áthaladni, hanem hagyományos versenyben kell körbe-körbe menni a pályákon, amelyek ezúttal egy palánkkal vannak elszeparálva a külvilágtól. Tokyo Challange – a már ismertetett plusz pálya, ez csak a Remix verzióban található meg. Természetesen a Career módban megszerzett járgányokat használhatjuk itt. Ez a rész



NEM CSUPÁN AZ ELSŐ HELY, DE A DRÁGA FÉNYEZÉS IS ODAVESZETT

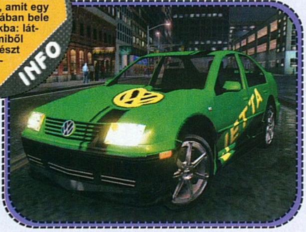
sokkal nagyobb kihívásokat tartogat, mint a karrier mód, a versenyek nehezebbek, és kevesebb pénz is jár eredményes abszolválásukért. Nyilván a készítők is érezték, hogy azért az nagy kiszúrás lenne a tisztelt játékosokkal, ha egy-két óra alatt végigjátszható üzemmóddal próbálnák meg kiszúrni a szemüket.
Már csak a Career menüpont maradt, de ezt alapvetően nagyjából már ki is tárgyaltuk: a játék százalékban méri, hogy mennyit teljesítettünk már a játékból, természetesen a versenyek megnyerésével, újabb kocsik és felszerelések behozásával ez a szám exponenciális növekedést mutat.

Az elején

Tegyük fel, hogy új játékot kezdtünk, teljesen a nulláról indulunk a Career módban. Ekkor először is kreálnunk kell magunknak egy profilt, amiben megadhatjuk nevünket, sőt a becenevünket is – a versenyek során a program ezen a néven fog szólítani minket. Amint végeztünk, egy videót láthatunk, amelyben

AZ ELLENFELEKET KÖNNYEN MEGVAKÍTHATJUK FÉNYSZÓRÓNKKAL

egy tuningműhelyben kavargunk (619): a tulaj némi telefonálás után kioktat minket a játék kezelését illetően, illetve további jó tanácsokkal lát el. Vele még többször össze fogunk futni, és mindig hasznos lesz odafigyelni arra, amit mond. Végre megérkezünk a tényleges játékba, ahol is kapunk 22.000 dollárt, amiből megvehetjük első járgányunkat. Elsőre érdemes az SRT4-et megvételezni, de még jobban járunk a Golf R32-essel – remek tulajdonságai vannak, és nagyon jól tuningolható. Érdekes módon a Remix verzióba belekerült a Scion TC, ami valami elképesztően gyenge mutatókkal rendelkezik,



A program kiszámolja a legoptimálisabb alkatrészek megvételének hierarchikus sorrendjét, amit egy táblázat formájában bele is tol az arcunkba: láthatjuk, hogy miből melyik alkatrészt tudjuk megvenni.

INFO

szóval ne nagyon erőltessük, legalábbis első körben. Ha megvagyunk, még a maradék pénzünkből vehetünk egy-két extrát a gépre, és végre kigurulhatunk az utcára, egy bemelegítő körre. Ismét kapunk egy kis videót, amiből megtudhatjuk, hogy a narancssárga pontokon kell átmennünk (ellenőrző pontok), amikhez az utat a bal felső sarokban látható nyíl mutatja, természetesen légvonalban, szóval kissé csalóka! A piros pont mutatja a célt, idáig kell elvergődnünk – ne aggódjunk, most még nagyon könnyű dolgunk lesz. A következő versenytípusokat tartalmazza ez a mód: Street, City, Trophy, valamint Ordered. A Street versenyekkel haladhatunk előre a ranglétrán, és szerezhetünk reputációt, míg a City versenyek csak pénzszerzésre valók – így értelemszerűen soha nem „merülnek" ki, bármennyiszer újra lehet őket csinálni. A maradék két versenymódban nyerhetünk autókat és egyéb jóságokat. Ha egy adott versenyre, illetve kihívásra szeretnénk elvergődni, nincs más dolgunk, mint előhozni a térképet, és kiválasztani az adott célpontot, majd ekkor a bal felső nyíl egyenesen odanavigál minket, á la Need for Speed. Természetesen különböző információkat is lekérdezhetünk a kihívó személyről: milyen kocsija van, hány versenyből áll a kihívás, stb. A Career módban három várost találhatunk, ezeket a megfelelő versenyek megnyerésével lehet megnyitni.

A műhelyben

Minthogy a tuningolás és szépítés igen jelentős részét képezi a játéknak, ezért nézzük át, hogy mit kell róluk tudni. Tehát a menüből bármikor betérhetünk garázsunkba, ahol a következő opcióink vannak: Manage Vehicles, Customize Vehicles, Buy Vehicle, Exit Garage. Utóbbi kettő gondolom, nem szorul magyarázatra,

HA TÁRGYALNI INDULUNK, NE ÜLJÜNK JAPÁN TUNING CSODÁBA...

SPECIÁLIS „MOZGÁSOK"

Ezeket a jószágokat a különböző céhektől tudjuk eltanulni, és természetesen járműfüggők. Ha jól teljesítünk, egy-egy céh kihív minket, és ha győzedelmeskedünk, miénk lehet a mozdulat. Remek találmányok, nagyon jól lehet velük taktikázni, érdemes megtanulni őket jól, és ésszerűen használni. Emitt figyelnek:

Agro: egy kevésbé hasznos mozdulat. Járművünk tömege többszörösére nő, így ennek minden előnyét-hátrányát élvezhetjük. Főleg az vicces, mikor az ellenfelekbe beletrafálunk, azok meg elszállnak, mint a győzelmi zászló. A másik két mozgás talán jobban használható. Csak a SUV-ok, Luxury Sedan és Cop Car besorolású gépek kaphatják meg.

Zone: egy még hasznosabb találmány. Amint aktiváljuk, az idő lelassul, mi pedig képesek vagyunk könnyedén átsiklani még a legnehezebb részeken is. Persze csodát nem kell várni tőle, hiszen a tehetetlenségi nyomaték ugyanúgy hat a kocsinkra, így ha már sodródunk, valószínűleg nem vesszük túl nagy hasznát. Használjuk mindig, ha olyan részre érünk, ami nagyon trükkös, esetleg nem vagyunk benne biztosak, hogy merre is akarunk menni. Amúgy egyetlen probléma vele, hogy nagyon rövid ideig tart. Csak a Tuner, Sport Bike és Exotic besorolású gépek kaphatják meg.

Roar: egy nagyon kedves húzás a részünkről. Aktiválva egy hatalmas, koncentrikus körben táguló energiabombát küldhetünk el, melynek epicentruma természetesen mi vagyunk. Szó szerint kitakarítja körülöttünk az utat, elég hatásos tud lenni. A legviccesebb a célvonal előtt elsütni, persze csak akkor, ha mi vagyunk a másodikak. A nehezebb kocsikat értelemszerűen kevésbé dobja meg. Csak a Muscle Car és a Chopper besorolású gépek kaphatják meg.

RACE EDITOR

A pályaszerkesztő név egy kicsit csalóka, lévén nem tudunk magunknak saját várost építeni, mindössze arra van lehetőségünk, hogy egy adott helyszínen lerakhatunk ellenőrző pontokat, így kijelölve a pálya nyomvonalát. Így végtelenül leegyszerűsödik a képlet, és rettentően egyszerűen, szinte pillanatok alatt össze lehet dobni egy tetszetős kis versenyt – sőt, arra is van lehetőség, hogy a program véletlenszerűen lehelyezzen pontokat, ergo magától generál egy egyedi versenyt. Szerkesztésnél a kamera szemszögéből látunk mindent, ám átváltathatunk felülnézetre is, ami véleményem szerint jóval megkönnyíti a szerkesztést. Ellenőrzési pontot tudunk lerakni, felvenni, arrébb tolni, és ha már nagyon sokat leraktunk, és nincs kedvünk végigszenvedni a nyomvonalon azért, hogy egyet megtaláljunk, akkor a blokkokkal egyikről a másikra ugrálhatunk. A pontoknál meg kell adni, hogy milyen magasságban legyenek és azt is, hogy a program mekkora rádiusszal kezelje őket – ez azt jelenti, hogy mennyire kell pontosan átmenni a kis nyilacskán – értelemszerűen ez az érték minél nagyobb, annál messzebbről kerülhetjük ki, úgy, hogy azt még eredményesnek vegye a program. Mert ugye nincs is annál idegesítőbb, mikor elhúzunk egy pont mellett, és a játék nem vette szabályosnak, mi meg fordulhatunk vissza, csak hogy pontosan keresztülmenjünk rajta. Az editor menüjében különböző pályaviszonyokat tudunk beállítani, úgymint időjárás, napszak, körök száma, stb. Lényegében egy remekül kezelhető, nagyon jól átlátható szerkesztőt kapunk, amivel tényleg pillanatok alatt összeállíthatunk egy saját pályát.

az elsőnél tölthetjük be, menthetjük el, illetve adhatjuk el kocsijainkat. Az érdekes rész a Customize pontnál következik. Legelső pont itt a Performance, talán a leglényegesebb, hiszen itt tudjuk kocsink erejét, kezelhetőségét növelni. Először is módosíthatjuk a motor tulajdonságait, ennek keretében kipufogót cserélhetünk, turbót és nitrót építhetünk be, számítógépes vezérléssel láthatjuk el, valamint az egész motort cakkpakk fejleszthetjük eggyel magasabb szintre (upgrade), minek hatására a gyorsulás és a végsebesség fog megnőni. Másodsorban lehetőségünk van az áttételekkel variálni a Transmission opcióinál – a kuplungot és a hajtást módosíthatjuk. Következik a Chassis, aminél az alvázat berhelhetjük, és természetesen mindent, ami hozzátartozik. Szerelhetünk be légzsákot, változtathatjuk a felfüggesztést, valamint építhetünk be hidraulikát, amivel igazi low rider módjára dobálhatjuk majd kocsinkat. Ezt nem minden járgánynál lehet megtenni, például az Exotic besorolásúaknál sem. Ha kissé lejjebb eresztjük a felfüggesztést, a kocsi sokkal jobb úttartással fog rendelkezni, könnyebben lesz kezelhető, és könnyebben is fog fordulni, valamint a kisebb légellenállás miatt némileg növekszik majd a sebessége is. A SUV kocsiknál ez különösen fontos tényező, hiszen viszonylag magasak, és ennek köszönhetően könnyen is borulnak – ennek kockázata is csökkenthető a magasság állításával.

Nagyon fontos megjegyezni, hogy a kettes szintű felfüggesztést (de ez vonatkozik bármelyik tuningcuccra) fel lehet szerelni az egyes megvásárlása nélkül is! Ha megvan a lóvénk rá, a program azonnal engedélyezni fogja – a legtöbb másik játékkal ellentétben tehát nem kell feleslegesen költenünk a pénzünket. Következnek a kerekek a Tires menüpontban, ahol természetesen jobb és jobb abroncsokat rángathatunk fel autónk lábaira. A Brakes menüben fékeket vételezhetünk, ami tekintve, hogy a játék veszett gyors, és igazából nem nagyon van szükség a lassításra, némileg feleslegesnek tűnhet. Persze játékosa és vezetési stílusa válogatja, ha valaki inkább a biztonságra játszik, az nyugodtan invesztáljon ebbe is

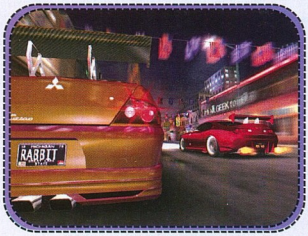
NÉHÁNY UTCA NAGYON LEJTŐS, FELFELÉ HYDRAULIKA KELL A GÁZT...

pénzt, bár nem hiszem, hogy nagy szükség lenne rá. Legutoljára marad az Autoupgrade, ami egy nagyon hasznos funkció! A program kiszámolja a meglévő pénzünkből a legoptimálisabb alkatrészek megvételének hierarchikus sorrendjét, amit egy táblázat formájában bele is tol az arcunkba: láthatjuk, hogy miből melyik alkatrészt tudjuk kapásból megvenni. Nagyon jó ötlet ez, mert a program abszolút logikusan fejleszt, tehát nem kell félnünk az RPG-k átkától, miszerint csak a legrosszabb jöhet ki egy ilyen opcióból. A Performance Shoppal végeztünk is, rátérhetünk a következő részre a Detail Shopra, ahol természetesen kocsink külső megjelenését tudjuk módosítani, nem is akárhogy! A Vinyls opciónál tudunk különböző vicces/meglepő/szuper festésekkel operálni, ide tartozik a kocsik oldalára festhető csíkoktól kezdve a lángnyelvekig minden. A Licence Platesnél a rendszámtáblákat „tuningolhatjuk", vagyis beállíthatjuk, hogy Amerika mely államából származónak tartjuk magunkat. Decals – matricák, melyeket a kocsi legkülönbözőbb pontjaira tehetünk fel, előre, oldalra, hátulra, az ablakokra,

HA LEPARKOLSZ EGY IVEN KOCSIVAL, ÉRDEMES MEGÉRNI EGY SAROKNÁL, HOGY A SARKOKRÓL ÖNKOJON.

és még ki tudja hova. Tervezhetünk egyedi ragacsokat is, de természetesen lehetőség van egy halom valódi gyártó valóban létező termékét ráragasztani járművünkre, ezzel igencsak megdobva a külsejét. A Badges-nél mindenféle fém/króm bizgentgyűket installálhatunk a kocsinkra, az index mellé, vagy éppen a kocsi hátuljára – tudjátok, ahol a kocsi neve szokott állni. Apróság, ám nagyon jó ötlet. Az optikai tuning része ennyiben nem merül ki a játéknak, hiszen itt van mindjárt a Body Shop, amelyben még tovább hangolhatjuk kedvencünket. A Body Upgrade-nél különböző terelőszárnyakat, szpoilereket szerelhetünk fel oldalra, előre és hátulra is, tehetünk rá igazán kemény kipufogócsövet, vagy éppen a világítással babrálhatunk, annak még színét is megadhatjuk. A Wheels-nél a kereket dekorálhatjuk, különböző a felniket színezhetjük, a fékpofákat is lekenhetjük, sőt még a kipufogót is. Van lehetőség neon színben is lefesteni az autót, ami igen vadállattá teszi! Még a kilométeróra színét is beállíthatjuk, ekkor így fog feltűnni a képernyőn, miközben játszunk.

festéseket tehetünk rájuk, beállíthatjuk méretüket, valamint kiválaszthatjuk a gyártó típusát is. Itt állíthatjuk be a kocsi magasságát is (dimensions), az előbb említett módon. Utolsó helyszín a Color Shop, ahol a színekkel variálhatunk. Lehetőségünk van az egész kocsit egyben átfesteni, de külön az ablakokat is besötétíthetjük,



A versenyekről

Most, hogy már nagyjából látjuk, hogy épül fel a tuningolás menete, vethetünk pár pillantást a konkrét versenyekre is, és nézzünk néhány gyakorlati tanácsot! Lehetőleg minél hamarabb szereljük be a nitrót a kocsiba, versenyeket dönthet el! Csak akkor használjuk, mikor az ellenfél éppen nem, hiszen akkor semmi értelme! Ja, és a legfontosabb: egyet mindig tartsunk meg a célegyenesre! Érdemes észben tartani a játék alapszabályát: teljesen mindegy, hogy milyen útvonalon éred el az ellenőrzési pontokat – azaz keresd mindig a legrövidebbet. Elsőre talán érdemes úgy csinálni, hogy követjük a többieket, mert ők általában megmutatják a kiskapukat, aztán második nekifutásra már lehet villogni – persze akinek olyan istenadta reflexei vannak, az nyugodtan tekerjen elől, abból baj nem lehet! Ja, és ne feledjük: attól, hogy lehagytak a többiek, még nem érdemes újra kezdeni a versenyt: szerencsére a nehézség jól el van találva, és a többiek vezetési stílusa is teljesen reális, így utol lehet őket érni, nem egyszer fordult elő, hogy kihagytam egy pontot, és vissza kellett fordulnom, hogy érintsem azt, és utána még simán elértem a többieket, sőt le is hagytam őket. Tehát ha ügyesek vagyunk, győzhetünk. Már majdnem azt mondtam, hogy teljesen mindegy, milyen verda van alattunk, ha elég jók vagyunk, de természetesen ez nem így van. Mindenesetre érdemes küzdeni!

Elsőre érdemes az SRT4-et megvételezni, de még jobban járunk a Golf R32-essel – remek tulajdonságai vannak, és nagyon jól tuningolható. A Scion TC gyenge mutatókkal rendelkezik, ne erőltessük...

INFO

Értékelősdi

Nos, azt hiszem az eredmény nem meglepő: mint tudjuk, a Midnight 3 fel tudott mutatni 20 óra tiszta játékidőt, ezt most még megfejelték kb. 5-6 órával a tokiói résszel. Ez így nem rossz, plusz ugye ott van még a remek online móka, ami soha nem látott örömöket tartogat, vagy tartogathat, már ha van ugye az embernek valami jobbfajta netkapcsolata. A probléma ott kezdődik, hogy a tokiói pálya akármelyik másik is lehetne, különösebben nem tűnik fel, hogy ez most egy teljesen más rész– mindössze a házak falán japán feliratokat láthatunk az eddigi angolok helyett.

És ez bizony szomorú. Mármint annak, aki megvette az eredetit – mert ennyi újdonságért kételkedem, hogy valaki kiadna pénzt. Igaz az is, hogy jelentősen olcsóbb lesz, már a budget kategória árát súrolja, és ez nem mindegy. Ennek tekintetében főleg annak éri megvenni, aki egy évvel ezelőtt kihagyta az elődöt – nekik viszont mindenképpen. Ennyi pénzért egy ilyen jó játékot vétek nem megvenni. Azt hiszem ez végszónak jó is, mindenkinek kellemes időtöltést hozzá!

Captain Callisto

TOKIÓ

Japán fővárosa, és egyben legnépesebb metropolisza. 12 millió ember él ott, és közvetlen környezetében, az ország teljes népességének majdnem 10%-a. Tokióban hivatalosan 8 millió ember lakik, ám a környékről bejáró dolgozó és tanuló embereknek köszönhetően ez nappal 2,5 millióval megemelkedik. Tokió városnak 23 kerülete van, ezek mellett vannak saját kormányzású területek is (26 város, 5 község, 8 falu) – ám hivatalosan mégis hozzá tartoznak. Mint az ország politikai, üzleti, gazdasági, oktatási és kulturális központja, Japánon belül Tokióban van a legtöbb cég központja, gazdasági intézménye, egyeteme és főiskolája, múzeuma, színháza, vásárló és szórakoztató létesítménye. Rendkívül fejlett tömegközlekedése van – gondoljunk csak a Shinkansenre, ami akár több mint 400 km/h-ás sebességgel is mehet. Ez a hihetetlen központosulás egyszere áldás és átok, ezért többször felmerült, hogy a főváros egy másik régióban lévő város legyen. Ezenkívül esélye van egy Tokiót megrázó hatalmas földrengésnek is, ami beláthatatlan következményekkel járna az egész országra nézve. Mégis azt hiszem, hogy egy olyan város ez, amit egyszer mindenképpen látni kell az életben.

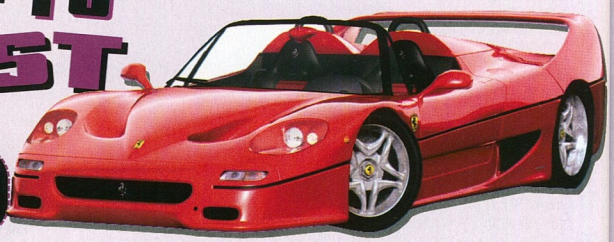
Forrás: Wikipedia

+ VESZETTÜL PÖRGŐS ÁRKÁD ÉLMÉNY, REMEK ZENÉKKEL
- A PS2 VERZIÓN NÉHA LEESIK A FRAMERATE
= NEED FOR SPEED: MOST WANTED
EXTRA: SPECIÁLIS KOCSI TULAJDONSÁGOK

VÉR FAKTOR: ●○○○○ HUMOR FAKTOR: ●○○○○ IDŐ FAKTOR: ●●●

8

OUTRUN 2006 COAST TO COAST



SPOILER FAKTOR

PC

- SEGA
- SUMO DIGITAL/SEGA
- WWW.OUTRUN2006.COM
- 2006. MÁRCIUS 31.
- TESZTPLATFORM: XB,PS2

SIKERÜLT SOK ÚJDONSÁGGAL TELETŰZDELT JÁTÉKMENETET KREÁLNI ÉS ÍGY SZERZETT PÁRATLAN ÁRKÁD ÉLETÉRZÉSÉVEL JELENLEG EGYEDURALKODÓNAK SZÁMÍT A PIACON.

Volt idő, amikor az autóversenyzős játékok nem igényeltek különösebb vezetésbeli jártasságot. Az ilyen programokat manapság már „árkád" jelzővel illetjük, de a jelenkori felhozatalnak egykét kultikus sorozat kivételével köze sincs a tíztizenöt évvel ezelőtt megjelent társaikhoz… A cikkírót jó tizenhat évvel ezelőtt, még Commodore 64-en hozta össze a sors az Outrun száguldozós cirkuszával. A játéktermi, hatalmas SEGA szimulátorok bábáskodása (Daytona

USA, Sega Rally) alatt formálódott massza, az újkori Outrun 2003-as megjelenésekor ismét visszanyúlt a gyökerekhez. Yo Suzukinak és a Sumo Digital csapatának sikerült modernkori formában tálalni a régi mondanivalót, és újfent elhozni a múzeumok polcaira való ős-Outrun hangulatot.

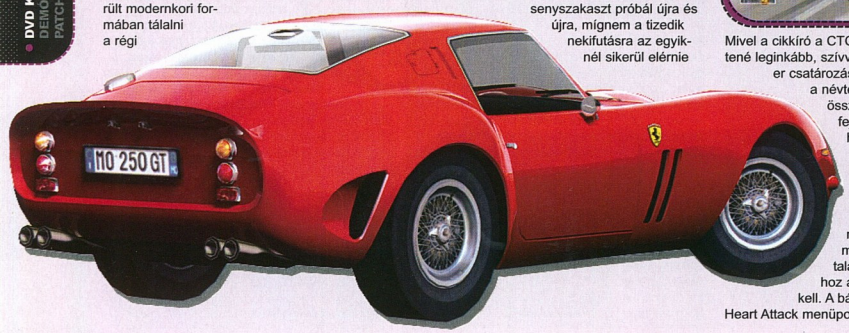
Az idén tavasszal érkező Outrun 2006: Coast to Coast nem hazudtolja meg a sorozatot: igencsak addiktív mivoltával magával ragadja az embert,

ahogy az egyre magasabb pontszámot és sebességhatárt hajhássza. Ez az élmény új és régi játékosnak egyaránt felemelő érzés, hiszen a kockázat és a győzelem mérlegét csak az észvesztő sebesség és a fizikai realizmus hátrahagyásával billenthetjük az utóbbi felé. Az Outrun 2006: CTC a beválalásról szól: vajon elférek-e a kamionok között? Sikerül tekegolyóként mindent lesöpörnöm a pályáról, miközben nem fogok meg egyetlen szegélyt sem? Képes vagyok 300 km/h-nál becsúsztatni a járgányt a kilométeres kanyarokban? A cikkíró próbára téve magát, órákon keresztül markolászza önfeledten a kontrollert. Harmincnál is több versenyszakaszt próbál újra és újra, mígnem a tizedik nekifutásra az egyiknél sikerül elérnie a csillagos ötösnek számító AAA fokozatot. Egy kipipálva, jöhet a többi. Merre induljon? A lehetőségeket a sebesség és a nehézségi szint kettőse adja: választhat verseny közben, de a főmenüben is, hiszen mindkettő adott. Előbbinél az Y elágazásoknál szétváló úttest dönti el a kérdést, így az éles manőver bevétele nagyban hozzájárul a jövő alakulásához. Mielőtt azonban bármit is tenne, egy laza váltást követően kilép a főmenübe, hogy meglesse a számára legmegfelelőbb opciót.

A CTC alapjaiban véve kilenc játékmódot kínál a megmérettetéshez. A mennyiség abszolút kielégítő, hiszen a klasszikus idő/gép ellen vívott küzdelem mellett az előző Outrun 2, valamint Outrun 2 SP-ben foglaltak is megtalálhatóak a repertoárban. Ezek között akad egyedileg felépíthető verseny, de komplett tizenöt pályaszakaszon keresztül tartó küzdelem is, amiben az AI feletti győzelem, vagy a legjobb idő elérése lehet a cél.

LELASSÍTOK 80-RA, ÉS MÁRIS UGORHATSZ BABÁK...

Mivel a cikkíró a CTC géppark felhozatalát bővítené leginkább, szívvadászatba fog. A multiplayer csatározást meghagyja későbbre, a névtelen tömegek elleni online összecsapáshoz még igencsak fejlődnie kell. Bár a helyi hálózaton és az interneten történő meghívókba akár a kedvére való gyengítő körülményeket is beállíthat (versenytípus, autókategória, vagy a hat főben maximálható kihívók száma), mégsem teszi. Tapasztalatból tudja, az efféle hancúrhoz a bátorságon kívül tudás is kell. A bármelyik módban elérhető Heart Attack menüpontra rábökve ég a vágytól,



DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

hogy mellé pattanó kedvese minden kívánságát teljesítse. Az eredmény függvényében ezekért ugyanis hitvesi csókok egész hada jár, ami pillanatok alatt felduzzaszthatja a bankszámlán levő összeget. A gazdagság pedig jó kiindulópont, hiszen az egyedileg beállított versenymódoknál eleinte minden zárolva van, kinyitásuk pedig

súlyos kilométerekbe és pénzmennyiségbe kerül.

Barátunk látszólag semmi változást nem tapasztal az első másodpercekben, ám mikor egy óriási strandlabda kerül az aszfaltcsík kellős közepére, kicsit elbizonytalanodik. Kedvese azonban könnyedén kiadja a feladatot: a színes labda görgetése a cél, amit az autó orrának minél többször való érintésével kell véghezvinni. A cikkíró minden erejével összpontosít a feladatra, aminek eredményeképp közepes (B) pontszámmal zárja a pályaszakaszt. Remélve, hogy több ilyenre nem kerül sor, tövig nyomja a gázpedált, de az asszonypajtás még a következő versenyszakasz előtt újabb kéréssel áll elő. „Drágám, gyorsíts fel és lökjünk le mindenkit az úttestről!" Az asszonyi szigort fontolgatva hősünk újra és újra végrehajtja kedvese óhajait, de egyik pillanatról a másikra vége szakad a száguldozásnak. A lassítások és a szívecskék hajkurászása végül addig fajult, amíg nem maradt elég idő elérni a soron következő Checkpoint kapuig… és még a nőnek áll feljebb!

A cikkíró nem adja fel: a harmadik nekifutásra sikerül teljesíteni a tizenöt pályaszakaszból álló versenysorozatot, mialatt labdákat terelget, szellemeket kapkod, autók közé kihúzott köteleket szaggat, és lelökdösi az előtte haladókat.

Az eredmény: harmadik hely, és egy újabb Ferrari – köszönhetően a kitartó szív- és pontvadászatnak. A verseny hevében rájött a titokra, amely nem más, mint a tizenhat évvel ezelőtt megismert manőver. Felismeri, hogy az egész Outrun széria a Powerslide (gy.k. csúsztatás) mozdulatra épít: a Távol-Keleten és már az USA államaiban is művészetté ért versenysorozat, a Drift-Racing a SEGA titka. Nem maga a kivitelezés, hanem a folyamatos úttartás és gázadás kompozíciója az, ami a csúsztatást művészeti ággá emeli. Az Outrun 2006: C2C sikere is ebben rejlik. Az éles, hosszúra elnyújtott kilométeres kanyarokban, a domboldalban-hegyvölgyben kivitelezett és időben befejezett Slide közelebb visz az előtted haladóhoz, mialatt a sebességed tovább növekedik és a pontszámod is „pörgősre" veszi a figurát. Kizárólag a Powerslide-nak köszönhető, hogy egy látszólag gyengébb felszereltségű járgánnyal is utol lehet érni az erősebbet.

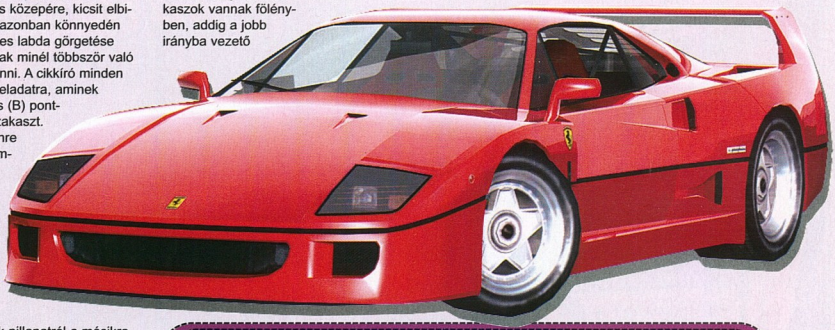
Apropó, erősség: az Y elágazásokban a tervezett útirány kiválasztásával a következő pályaszakasz nehézségi szintje is eldöntésre kerül. A képernyő bal felső sarkában látható háromszög alakú térkép az aktuális pozíció meghatározása mellett ebből fakadóan az adott pályaszakasz nehézségi szintjét is mutatja. A továbbjutás problémája nem csak a forgalomban, de az aszfaltcsík formájában is megmutatkozik. Míg egy „easy" fokozatú helyszínen jobbára az egyenes és nagy ívekkel rendelkező, könnyen driftelhető szakaszok vannak fölényben, addig a jobb irányba vezető „hard" sötétebb (gyakran éjszakai) helyszíneken, erdőben kidőlt fák alatt, derékszögű és hajtűkanyarokkal tűzdelt területeken viszi át a játékost. A cikkíró megpróbált átkelni néhány ilyen szakaszon és sikerült neki – de ez esetben a győzelmet jelentő célvonalig nem jutott el… mint ahogy Gandalfét Szarumán, úgy állta útját a hatalmas kamionkonvoj, ami teljes szélességben elfoglalta a kacskaringós, szűk hegyi úttestet. Hősünk a számonkéréskor az autó irányíthatatlanságára panaszkodott, ezért egy újabb Ferrarit választva ismételten nekivágott ugyanannak a pályaszakasznak. A gyakorláshoz nem kellett az egész versenyt elölről kezdenie, a már megtett szakaszokat egyenként is ki tudta próbálni – igaz, ilyenkor nincs se trófea, se pénzmag – csupán egy AAA eredménnyel lett gazdagabb. A jobb teljesítményt az újonnan választott autó irányíthatósági jellemzői (Handling) alapján választotta. Megkönnyebbülésére nem kellett bajlódnia a felfüggesztés, vagy a légterelő

INFO

Az óriás méretre felfújt strandlabdával akkor érhetjük el a kívánt sziv-faktort, ha kellő sebességre lelassítva megpróbáljuk célegyenesben telibe kapni. Ezt a technikát az összes felszedhető objektumra alkalmazhatjuk, legyen az szellem, autó vagy épp egy egész kamionkonvoj.

ERŐVISZONYOK

Az Outrun 2006: C2C-ben bár a Professional a legerősebb versenyosztály, a legjobban használható modellek mégsem ebből, hanem az Intermediate A és Intermediate B kategóriákból kerülnek ki. Az elvileg leggyorsabb Enzo Ferrari modell 5-9-6-os (kezelhetőség/végsebesség/gyorsulás) értékeivel elmarad a SuperAmerica, F355 Spider, és F50-es 8-8-6-os eredményeinek átlagától. Az Enzo Ferrari modellt csak az abszolút gyorsaságú pályákon célszerű használni, ahol nem számít a kezelhetőség és a lassú felgyorsulás, csak a végsebesség. A legjobban használható kategória az Intermediate A, tehát célszerű ezen autókból vásárolni a játék során.



A HAJFONÁZÁS MŰVÉSZETÉNEK, ÉS ESZKÖZEINEK DIADALA, UGYAN HAJDNEM 300-ZAL SZÁGULDANAK, HŐSEINK FRIZURÁJA TÖKÉLETES...

szárnyak aerodinamikus pozícionálásával, hiszen egy árkád versenyszámra való nevezés nem erről szól. Három ismérv alapján döntött: mivel alapjaiban véve kevés egyenessel tarkított kanyargós útszakaszra készült, a maximális végsebességet nem, sokkal inkább a gyorsulási

MI IS AZ A POWERSLIDE?

A Powerslide már a Commodore-os időkben is jelen volt az Outrun játékokban. Bár akkoriban nem a hatalmas farolásokról szólt a játék, ez a feature ismét a sorozat főszereplője. A csúsztatás segítségével sebességcsökkenés nélkül lehet bevenni a nagyobb és ívesebb kanyarokat, ezáltal közelebb lehet kerülni az előttünk kacsázó ellenfélhez. A Powerslide kivitelezéséhez fel kell engedni a gázpedált, majd hirtelen benyomni a féket és a csúszás irányába fordítani a kormányt. A mozdulat hatására a kocsi fara kibillen, nekünk pedig a gázra ráfeküdve egészen addig az íven kell tartani az autót, amíg a kanyar szöge csökkenni nem kezd. A helyes úttartás eléréséhez ilyenkor korrigálni kell az autót, de legtöbb esetben elegendő, ha egy pillanatig elengeditek a kormányzásra beállított gombokat. A rázóköveken nehezebb driftelni, ezért itt inkább szlalomozva haladjatok előre a közúti forgalomban. A csúszás alkalmával fellépő rezgés figyelmeztet, hogy hol az a pont, amit még stabil menettartásban elvisel az autó.

értékeket tekintette mérvadónak. A 365 GTS/4-es Ferrarit kiválasztva arra kérte at eladót, fesse már át az autót, mert az ezüst már nem trendi és különben is: a tűzpiros sokkal csajozósabb szín. Az eladó készséggel állt a rendelkezésre, de mielőtt végleg lemázolta az autót a választott színre, elkísért a bemutatóterembe (Showroom), ahol a megnyerhető verdák mellett megfelelő pénzmag ellenében bemutatta az Outrun2-ből és az Outrun2: SP-ből összeollózott harminc pálya térképét is. Mivel a cikkírónak jelenleg nem volt félmilliója az összes négykerekű tulajdonba vételéhez, ezért az újabb versengés mellett döntött. Elhatározta, kipróbálja a Coast to Coast mezőnyt, mert azt hallotta, ott lehet csak igazán nagyokat kaszálni.

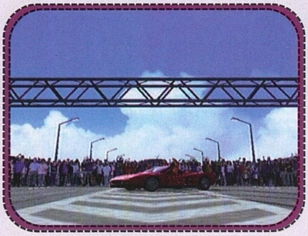
Gyorsan és precízen győzedelmeskedett az általa felállított legjobb idő ellen (Time Trial), majd rábökött a C2C menüpontra, ahol a kéttagú fogadóbizottság és a bájos Clarissa várta. A fődíj természetesen egy vastag számla, ahonnét hősünk bőven kiköhögheti a félmillió dollárnyi extrát. Mivel zöldfülűnek bizonyult, ezért Flagman-nél próbálkozott be először: sorra teljesítette az öreg által kiszabott feladatokat, ahol szerencsére az egész versenyszakasz alatt csak egyetlen feladatra kellett koncentrálnia. A folyton parancsolgató kedvesnek hűlt helye volt, így cikkíró barátunk átadhatta magát a versenyzés és driftelés igazi élvezetének is. Sikert sikerre halmozva futásnak indult a számlán levő összeg, amivel pilótánk meg tudta váltani a jegyét az eggyel magasabb versenyosztályba. A női delegáció, Clarissa, Jennifer és a titkos harmadik azonban elcsavarta a pilóta fejét és további jutalmakat ígérve áthódította az éppen tartó versenyosztályból. A női szívek elhódításáért (és persze a nagyobb nyereményért) újra megengedte, hogy parancsokat osztogassanak neki az anyósülésből, amiket (nem kímélve a járgányt az olyan speciális kérésektől sem, mint a hullócsillagok és meteoritok kerülgetése) teljesített is. Mivel mindegyik pályaszakaszt és ebből fakadóan az útvonalak átlagát elfogadhatóan teljesítette, megismerhette Jennifert – a titkos harmadik kilétét mindvégig homály fedi. Ezzel egyidejűleg a verseny is nehezedik, hiszen az új barátnő új útvonalakat, és újabb kívánságokat is tartogat. Így nem ritka, hogy olyan kérések is szerepelnek a repertoárban, mint a minél hosszabb ideig tartó csúsztatás, a koccanás nélküli szlalomozás, vagy akár a földönkívüliek kergetése, amely komolytalan-

IGAZ A MONDÁS, AKI A-T MOND, AZ MONDJON B-T IS...

ANTOLÓGIA

Az Outrun sorozat idén ünnepli fennállásának huszadik évfordulóját. Először 1986-ban, a játéktermekben hódított, a későbbiekben azonban számos átirata látott napvilágot. Az első konverzió az 1987-es Sega Master Systemen debütált, mégis legtöbben a C64-es verzióból ismerik (1988.). Egy évvel később megérkezett a folytatás is Turbo Outrun címmel, amelyben európai körúton próbálhatta ki magát a játékos. A második részből elkészült C64-es átirat mellett sikert aratott a '91-es OutRun (Megadrive), a '92-as Turbo OutRun (Megadrive), a '93-as OutRun 2019 (Megadrive) és a '96-os Sega Ages: Outrun (Saturn) is. A népszerű sorozat megjelent több retró válogatásban és még mobilkészülékeken is (2004). A nagy változást a Sumo Digital által készített 2004-es Outrun 2 hozta el, amely több neves szaklapban az év árkád autóversenye címet is megkapta.

sága ellenére nem is olyan egyszerű feladat. Az elsőre bonyolultnak levő feladatokat ki is lehet hagyni, de nem javasolt, mivel az ilyen esetekben kapott E rangsorolás bizony igencsak negatív irányba billenti az átlagot – így ha nem is A-ra, de legalább egy B vagy C pontszámra mindenképpen törekedni kell. A legtöbb ún. mini-játékot időközben úgyis elsajátítja az ember, megfelelő kilométer megtétele után nem ezek fogják a nagy kihívásokat jelenteni.

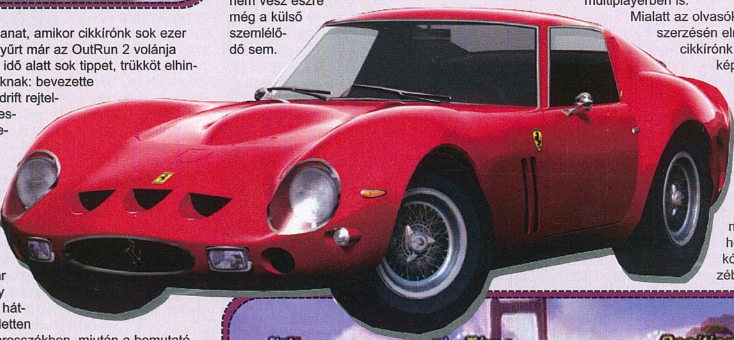


EGY KIS FERRARI TÖRTÉNELEM

A cég központja évtizedek óta Maranellóban található. A gyárat Enzo Ferrari alapította 1929-ben Scuderia Ferrari (Ferrari versenyistálló) néven, amely ekkor még csak amatőr versenyzők szponzorálására gyártott versenyautókat. Sok sikeres pilótát készítettek fel Alfa Romeo típusú kocsikban, egészen az 1938-as esztendőig. Ebben az évben a cég Enzo Ferrarit a saját versenyrészlege élére állította, ahol két év eltöltése után kiderült, hogy a hőn szeretett Scuderiát a cég financiális okok miatt be kívánja végleg olvasztani az autógyártó részlegébe. Enzo tiltakozásul visszatért a csapathoz, de a gyárat a II. világháborúban lebombázták, így csak három évvel később sikerült mindent újra helyreállítani. 1947-ben a tervezőasztalhoz visszatérve hosszas tervezést követően legördült az első közúti sportautó modell a futószalagról. Az elmúlt ötvenhatvan év alatt a Ferrari az egyik legnagyobb presztízzsel rendelkező sportautó márkává nőtte ki magát. Jelenleg a FIAT csoport oszlopos tagját képezi a Maserati, az Alfa Romeo és a Lancia márkanevekkel együtt. A Ferrari a világ legsikeresebb és legnagyobb tradíciókkal rendelkező Forma 1-es csapata, és az egyetlen jelenleg is létező versenyistálló, amely már az első F1-es futamon is elindult, 1950. május 21-én, a Monacói Nagydíjon.

MINIMUM KONFIG: MÉG NEM ISMERT
AJÁNLOTT KONFIG: MÉG NEM ISMERT

Eljött az a pillanat, amikor cikkírónk sok ezer kilométert legyűrt már az OutRun 2 volánja mögött. Ezen idő alatt sok tippet, trükköt elhintett az olvasóknak: bevezette őket a Powerdrift rejtelmeibe, a sebességérzet kezelésébe és alapvető útmutatót hegesztett az OutRun 2006: Coast to Coast teljesítéséhez. Bár ugyan néhány apróság még hátravan, elégedetten dől hátra a karosszékben, miután a bemutató melletti dobozokra mutat. Szerinte a legújabb Outrun kivételes darab: tiszta, egyszerű és szórakoztató, amely elegendő árkádhangulatot és újítást tartalmaz ahhoz, hogy az elkövetkezendő időszak mintapéldánya legyen. A játékmenetet tekintve nem hazudtolta meg önmagát: még így, hosszú évek múltán is az egyértelmű drift és száguldás kettőse a lényeg, mindennemű realizmus, törés-szimuláció nélkül.



AZ ÉLET 300 FÖLÖTT KEZDŐDIK. NEM KÉNE GYORSÍTANI KICSIT?

A pozitívumok viszont egy téren a negatívumokba is átcsapnak. Mivel a játék elsősorban a sebességet tartja szem előtt, a megfelelő framerate érték elérése érdekében bizonyos jóságokról le kell mondania a játékosnak. Nincsenek szépen és részletesen kidolgozott apró tereptárgyak, csodálatos lens-flare effektek, és változatos közúti forgalom sem. (A megállapítás kicsit sántít: az Xbox és PC verziók valamivel részletesebb kidolgozást kaptak, mint a PS2-es vagy PSP-s változatok.) Mindazonáltal semmi ok az aggodalomra: a versenyek megnyeréséhez megfelelően nagy sebességre és összpontosításra van szükség, így a negatívumokból szinte semmit nem vesz észre még a külső szemlélődő sem.

INNEN SZÉP NYERNI! MOST, HOGY A KIS SZÖSZI VÉGRE LEPATTANT, TALÁN LESZ IS NÉMI ESÉLYÜNK A GYŐZELEMRE...

INFO

Nagyon poénos, amikor egy-egy elrontott manőver után az anyósülésen pattogó szöszi kezét-lábát is belevetve ütlegeli a pilótát. Ez a fajta közjáték tipikusan csak OutRun szériára jellemző, sehol máshol nem található meg autós játékokban.

A kommersz japán pop és rock melódiákat leszámítva egy az egyben a klasszikus OutRun2 élményt kapjuk vissza – ez pedig az árkád műfajt szeretőknek nagyon jó hír.

Akit a játék könnyedsége és szavatossága ejt kétségbe, kellemesen fog csalódni. A C2C a számtalan mennyiségű játékmódjának, ezek variálhatóságának, a befolyásolható, ugyanakkor valamennyire fix útvonalnak és pályáknak köszönhetően hosszú időre garantálja a szórakozást – még multiplayerben is.

Mialatt az olvasók a játék beszerzésén elmélkednek, cikkírónk a töltögető képernyőt figyelve újfent kezébe veszi a kontrollert és felkészül. Érzi, ahogy a tengerpart hullámainak zúgása kitölti a hallójáratait, mikor az alatta heverő vas rázkódása kitépi kezéből a kormányt és elszabadul. Az OutRun2: Coast 2 Coast már a dobogó legfelső fokán áll, és a verseny még csak most kezdődik…

Stinger

+ VÁLTOZATOS HELYSZÍNEK, RENGETEG JÁTÉKMÓD
- NÉHOL ELNAGYOLT GRAFIKAI JELLEMZŐK
■ OUTRUN 2 SP
▼ EXTRA: 6 JÁTÉKOS MULTIPLAYER (LAN, LIVE!)

VÉR FAKTOR: ●○○○○ HUMOR FAKTOR: ●●●○○ IDŐ FAKTOR: ●●●●○

8

FULL SPECTRUM WARRIOR TEN HAMMERS

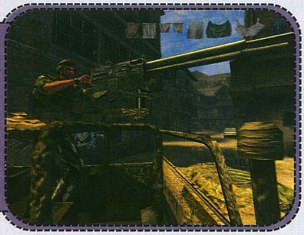
PC

- PANDEMIC
- THQ
- WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.COM/FSW2
- 2006. MÁRCIUS. 28
- TESZTPLATFORM: XB

A KATONÁINK MESTERSÉGES INTELLIGENCIÁJA NÉHA OLYAN ANOMÁLIÁKAT PRODUKÁL, HOGY AZ VALAMI HIHETETLEN. ÉS EZ BIZONY KOMOLY PROBLÉMA...

SPOILER FAKTOR

Szeretem, mikor egy játék mer különbözni az összes többitől, mikor rálép egy olyan ösvényre, amit még nem tapostak ki előtte. Erre a mentalitásra tökéletes példa a 2004 nyarán megjelent Full Spectrum Warrior, mivel pimasz módon nem engedte meg a játékosnak közvetlenül irányítani a katonák minden lépését, nem engedett minket lőni sem direkt módon, így a nappali foteljában ülő, joystickot markoló egyénnek megmaradt a parancsolgatás feladata.
Ez egyáltalán nem volt rossz dolog, mert bár első ránézésre talán egy sima shooternek tűnhetett a Full Spectrum Warrior, de öt perc játék után rájöhetett akárki, hogy erről szó sincs; ez egy vérbeli taktikai program, megfelelő álcában. Még élénken él az emlékezetemben ez a játék, rendkívül élvezetes órákat töltöttem el vele, megdolgoztatta rendesen az agytekervényeimet, hála a gyakran komplikált tűzharcoknak.
Ez rengeteg játékost elrettentett. Bizony, sokan azt preferálják, ha az akciót teljes egészében ők irányítják, és néhány embernek az sem számít, ha nem kell túl sokat gondolkodni a megfelelő taktikán, engem viszont pontosan ez fogott meg az első részben.
Imádtam, ahogyan egy-egy pályán elő kellett venni legjobb stratégiai érzékünket annak érdekében, hogy számottevő veszteség nélkül vészeljük át a küldetést, vagy hogy akár csak eljussunk egyik fedezék mögül a másik mögé. A hangulat csodás volt, valóban olyan érzés kerülgetett, mintha én is a csatamezőn lennék.
Az első rész tehát szenzációs volt. Két év eltelt, megjelent a folytatás, és ez bizony nagyon felemásra sikeredett. 2004 közepén ez a grafika még csodálatos volt az Xboxon, de a fejlesztők az elmúlt két évben nem nagyon nyúltak hozzá a motorhoz, tulajdonképpen csak minimális finomhangolást eszközöltek, és bizony a grafika kopottas. Ha a PC-s és Xboxos változat megjelenését kopottasnak tituláltam, akkor a PS2-es verzióról inkább ne is beszéljünk, mert a szerencsétlen a kisebb felbontású textúráknak köszönhetően sokkal csúnyább, mint a másik két port. Persze ne ítélkezzünk felszínesen, hiszen nem (mindig) a grafika viszi el a hátán a játékokat. Ott volt nemrégiben a The Godfather, ami bár szörnyen igénytelenül festett, mégis egy élvezetes kalandozásra invitált minket a Corleone család történetébe. Bárcsak elmondhatnám, hogy a FSW: Ten Hammers-szel is hasonló a helyzet... Sajnos ez nem így van. Van a programnak története, de valójában csak alibiként szerepel annak érdekében, hogy mindig legyen okunk más és más helyszíneken taktikázni. Próbálkoznak közelebb hozni a játékost a karakterekhez, de ez egyszerűen nem működik, valamiért képtelenség érzelmileg ráhangolódni a sztorira, a katonák sorsára.



EZT NÉZD, MEKKORA PUSKÁT FOGTAM! EL SEM ENGEDEM TÖBBÉ...

Az emocionális ráhangolódást rengeteg dolog akadályozhatja, általában igen nehéz kitalálni, hogy a játék mely tényezője a ludas. „Szerencsére" a Ten Hammers-ben nagyon nyilvánvaló a hátráltató tényező mibenléte: a játék eszméletlenül frusztráló.
Félreértés ne essék, végigjátszottam az első részt a legnehezebb fokozaton is, tehát nem azért frusztrál, mert olyan eszméletlenül nehéz lenne ez a folytatás. Nem. Apróságok idegesítik fel a játékost, néha olyannyira, hogy legszívesebben a kontrollert a TV-hez vágná.
De hogy ne csak rébuszokban beszéljek: a katonáink mesterséges intelligenciája néha olyan anomáliákat produkál, hogy az valami hihetetlen. Megesett, hogy az egyik csapattal lefoglaltam egy ellenséget, majd a másikkal a háta mögé kerültem. Azt vártam, hogy miután kiadom a tűzparancsot a tiszta célpontra, az embereim azonnal lepuffantják azt. De nem így történt. Ehelyett a katonáim álltak ott harminc másodpercig, és csak nézték az ellenség hátát, aki éppen a másik csapatot vette tűz alá.
Ez nem nagy dolog, a legjobb családban is előfordul. Na de hogy a gránátvetős bakánk miért a saját fedezékébe lövi a gránátot – felrobbantva az egész csapatot – a célpont helyett, az már rejtély. Ez nem egyszeri eset volt, többször is megtörtént.
A kedvenc anomáliám mégiscsak az, mikor a csapatvezetőt megkértem, hogy ugyan dobjon már el egy gránátot az ellen irányába. Készségesen engedelmeskedett is, meglendítette karját, ám nem figyelt, és a fölötte lévő bajtársának fegyverébe ütközött a praclija, minek hatására elejtette a robbanószert, és jobb létre szenderítette az egész csapatot. Értem én, hogy jó dolog a fizikai rendszer, na de ez már túlzás.
A szomorú dolog az, hogy akár napestig sorolhatnám kis csapatom mesterséges intelligenciájának inkompetenciáit, mert még rengeteg – utólag vicces – anekdota lapul a tarsolyomban. Akárhogy is, a Full Spectrum Warrior: Ten Hammers-ben vészesen rossz az AI, és ez keseríti meg a játékos életét, nem az amúgy is épp elég magas nehézségi szint.
Nehéz túllépni a mesterséges (un)intelligencia, és a kisebb-nagyobb bugok által felhalmozott feszültségen. Nekem sem volt könnyű, viszont mégis megpróbáltam, az első rész iránt érzett tiszteletem jeléül.
Noha egy pályát rengetegszer újra kell kezdeni az elhalálozások, és egyéb bakik miatt, mégsem mondom azt, hogy könnyen megunható a játék. Hiába futunk neki huszadszorra, harmincadszorra ugyanannak a pályarésznek, mégis megpróbáljuk, mégis érezzük a kihívás erejét. Azt gondolom, hogy ez mindenképpen nagy fegyvertény a program részéről, mivel valamivel csak elérte, hogy a temérdek mennyiségű frusztráció ellenére sem álltam fel előle, nem hagytam abba, nem ettem meg a kontrollert mérgemben. Konkrétan nem tudom megfogni,

INFO
Ha a Cheat menüben bepötyögjük a FULL SPECTRUMPWNAGE kódot, akkor onnantól kezdve a játék összes single- és multiplayer pályája elérhetővé válik. Ha elakadunk – márpedig el fogunk – igen hasznosnak bizonyul majd ez a kis kódszó.

ARRA KÉSZÜLTEM, HOGY HARCOLNI, VAGY BASEBALL-OZNI FOGOK...

DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

hogy mivel fogott meg. A review rész végére csak egy tanácsot szeretnék adni: ne játsszunk vele napi egy-két óránál többet, mert akkor kevésbé lesz úrrá rajtunk a frusztráció kellemetlen érzése. Aki pedig mazochista a lelke mélyén, az nyugodtan próbálja ki Authentic nehézségi fokozaton is a játékot.
Most pedig együttes erővel nyomjuk végig a Full Spectrum Warrior: Ten Hammers egyjátékos módjának mind a tizenkét pályáját!

GYERTEK GYORSAN SRÁCOK, HOZTAK VATTACUKROT A KANTINBA!

Chapter 1

Marching Orders

Miután véget ér az intró, átvehetjük csapatunk felett az irányítást. Olvassuk el a képernyő tetejére vésett üzeneteket, és cselekedjünk ezeknek megfelelően. Terelgessük oda az Alfa teamet a Bravóhoz, így meg is kapjuk a következő feladatot.
Forduljunk északnyugati irányba, majd haladjunk erre fedezékről fedezékre lopózva addig, míg el nem érjük az apró kőfalat. Itt támogassuk a másik csapatot, öljünk meg minden ellenséget, ezután cammogjunk át a következő sarokra. Egy jól irányzott gránátdobással semmisítsük meg a gonosztevőt, és sétáljunk át a közeli sikátorba, a megjelölt fedezék mögé. Innen zúdítsunk zárótüzet az Assault Rifle-lel felszerelt katonánkkal az ellenségre, majd átsétálhatunk a következő kék jelhez.
Válasszuk ki a Team Leadert, és az ő precíziós lövésével tegyük el láb alól a tüzelő ellenséget, végül ismét fussunk oda a frissen megjelent jelzéshez. Itt megtanulhatjuk használni a „Buddy Team" nevezetű lehetőséget, cselekedjünk, ahogy azt mondják nekünk. Miután a Bravo csapatnak biztosítottuk a fedezéket, hívjuk egy helyre a csapatot, folytassuk utunk a következő jelig. Itt a gránátvetős katonánkkal lőhetünk, hiába, a tutorial mindent megmutat.
Haladjunk tovább, térjünk be a házba, bent nyírjuk ki az ellenséget, majd támadjuk oldalba a többieket. Ha ezzel megvagyunk, menjünk le a térre, csatlakozzunk a többiekhez, és tanuljuk meg a csapatváltás rejtelmeit. Egyik csapattal vegyük tűz alá az ellenséget, a másikkal kerüljük

meg a gerendákat jobbról, és oldalról lőjük ki a katonát. Ezt követően haladjunk jobbra még tovább, likvidáljunk minden ellenséget, majd egy jól irányzott gránáttal lőjük ki a megjelölt Safehouse-t. Hívjuk rádión a Bradley-t, majd vegyük át az irányítását a páncélosnak. Aprítsuk az ellenséget, haladjunk a jelzés felé, és érjük el a Delta csapatot, végül hozzuk ide Alfát és Bravót is.
RPG-s ellenség keresztbe tesz nekünk, úgyhogy a sérülteket el kell vinnünk a CASEVAC-hoz. Irány a kék jel, a kis folyosónál vigyázat, ellenségek várnak ránk. Füstgránáttal zavarjuk össze őket, majd egy-két lövés, és minden rendbe jön. Innen már csak egy kis gerendák közti menetelés, két ellenség, és meg is érkezünk a pálya végére, ahol gyorsan még vissza kell verni egy támadást a telepített géppuska segítségével.

To The Rescue

Vezényeljük az Alfa csapatot a szemben lévő hatalmas épület bal sarkához, és ku-
kucskáltassunk ki velük. Két ellenség vár itt ránk, akiket könnyűszerrel megölhetünk, de még ne mozduljunk meg, jönni fog egy harmadik is, őt várjuk be.
Rohanjunk mindkét teammel az oldalsó bejárat egy-egy oldalához, majd óvatosan hatoljunk be az épületbe, lefedve mindkét oldalt. Ily módon simán ollóba szoríthatjuk az ellenséget, csak mozogjunk egyszerre az összes csapattal. Ahogy kiürült a terem, lőjük le a megjelölt személyt is, majd kapjuk a hátunkra, és vigyük őt vissza a kiindulási pontra, tegyük le a CASEVAC-nél.
Új feladatot kapunk, így most a nagy épület jobb sarkát célozzuk meg. Nyugodtan korzózhatunk, mert nem lesz már itt ellenség. Sétáljunk a kékkel megjelölt helyre, térjünk be a sikátorba. Itt már lesz ellenség bőven, csak győzzük lepuffantani mindet. Haladjunk tovább, lehetőleg keleti irányába, erre egyetlen egy őr vár majd még ránk, innen fordulhatunk délnek, egyenes út vezet a jelzésig.

A szűk kis „utca" végén vigyázzunk, mert balra ellenségek várják, hogy kidugjuk fejünket a sarkon. Miután elintéztük őket, jön egy Bradley páncélos, kizárólag a mi segedelmünkre. Vegyük igénybe szolgálatait, és hajtsunk vele az útlezáráshoz. Itt puffantsunk le minden ellenállót, végül vessük be az ágyút a szemben ácsorgó BMP tank ellen. Hagyjuk itt a páncélozott járművet, és fogjuk kézen az Alfa és Bravo csapatot. Vegyük az irányt a Bradley felé, ám a kereszteződésben forduljunk jobbra, ne balra, ahol a gép áll. A romokhoz elérve készüljünk fel egy tűzharcra. Az útlezáráshoz elérve vegyük el

ÚGY TŰNIK, HOGY A 'MINDENKI FUSSON, AMERRE LÁT' TAKTIKA ABSZOLÚT BEVÁLT, AZ ELLENSÉGET SIKERÜLT TELJESEN ÖSSZEZAVARNI...

az egyik hullától a detonátort, végül robbantsuk fel a blokádot. Irány a buszállomás, a kék jelzés forrása. Útközben néhány ellenség még próbálkozni fog, de semmi esélyük.

The Monastery

Ahogy átvesszük az irányítást, egyből készüljünk fel a legrosszabbra. Azonnal el kell indulnunk, nem habozhatunk. A kis szekéren túl, a ház jobb oldalánál vetődjünk fedezékbe, majd ebből az állásból próbáljuk meg leszedni az ellenségeket. Ezt követően fogjuk a Bravo csapatot, és vezényeljük őket az épület bal oldalához. A következő saroknál jobbra egy mesterlövész figyelő tekintete övezi az utcát, ezért maximális óvatossággal lőjük ki. Ha ezzel megvagyunk, dél-délnyugati irányba láthatunk egy szép nagy utcasarkot, ide hozzuk el mindkét teamet, majd az egyiket küldjük el jobbra, a törmelék irányába, a másikat pedig tereljük egyenesen, a raklapok felé.

Az Alfa csapatot vezényeljük a balra lévő kis utcába, gyorsan a fedezék mögé, a Bravót vigyük az épület távoli sarkához, és célozzuk be az ellenségeket.
Alfáék gránátosával dobjunk egy füstgránátot magunk elé, hogy ne lásson minket a dzsipre szerelt géppuskával lövöldöző ellenség, majd a ködfátyolon átkukucskálva küldjünk feléjük egy lövést a gránátvetőből. Ezt követően tisztogatás jön, ne menjünk ki a nyílt területre, mert balra lesz egy mesterlövész egy kis beugróban. Miután végre kiürült a terep, elindulhatunk a füstölgő torony irányába.
Itt okosan használjuk a két csapatot, hogy a fedezékekben bővelkedő területen megkeressünk

minden ellenséget, és likvidáljuk őket. Ahogy tiszta a levegő, rohanjunk a kék jelzés irányába, ám elérni nem fogjuk most, mert egy átvezető animáció félbeszakít minket. Keressünk fedezéket mindkét teammel a kapu két oldalán, és precízen, akkurátusan tisztítsuk meg a kis udvart, ezután célozzuk be a megjelölt kis folyosót.

Ennek a végéből két ellenséget is kilőhetünk, ezt követően egy levegővételnyi nyugtunk lesz. Az egyik csapatot állítsuk jobb oldalra a folyosó kijáratától fedezékbe, tüzelési zónának adjuk meg a szemközti kőtömböket. A másik teammel menjünk be a romos házba, de csak óvatosan mozogjunk. Verjük vissza a lázadók támadását, pusztítsuk el a Safehose-ukat, végül sétáljunk a kék jelhez.

Chapter 2

British Invasion

A pálya kezdetekor rendhagyó módon váltsunk át az egyszemélyes Charlie csapatra, majd a katonát tereljük a támogatójárművek mögé fedezékbe. Ha minden igaz, innen tökéletes rálátása van a szemközti utcára, ahonnan elkezdheti egyesével leszedni az ellenségeket ifjú mesterlövészünk. Miután viszonylag kiürítettük a terepet, váltsunk át Alfára, akikkel óvatosan indulunk el az utcán, mindeközben a Bravo csapatot küldjük be a szűk sikátorjellegű helyre, támadjuk meg velük az ellenséget, végül sétáljunk le az utcácska végébe. Innen jobbra fordulva oldalba kaphatjuk a lázadókat, simán ledarálhatjuk őket. Most, hogy elmúlt a veszély, az Alfa csapat is lecammoghat saját utcájának végébe. Az egyik teamet vezényeljük abba a házba, amiben az RPG-s katona hancúrozik, és adjuk ki a „Breach" parancsot katonáinknak. Ahogy ezzel megvagyunk, hagyjuk is el az épületet, csatlakozzunk a többiekhez.
Mindhárom csapattal haladjunk előre óvatosan a széles útszakaszon, a Charlie egységet állítsuk egy jó rálátással rendelkező lövészpozícióba, hogy tudjon segíteni a többieknek, akiket terelünk folyamatosan előre. Az egyik alakulatot vigyük a kanyarba, nézzenek jobbra, és lőjék le a támadó jelleggel felépő ellenséget. A „Reports" képernyőn hívassuk ide a Casevac-et, pusztán kényelmi szempontból. Óvatosan haladjunk előre a széles úton, de tényleg vigyázzunk, mert egy mesterlövészbe is bele fogunk itt botlani. Őt nem nehéz kiiktatni, csak ne rohanjunk elé esztelenül, az nem vet parancsnoklásunkra túl jó fényt.
Folytassuk utunk, egészen addig, míg balra nem kanyarodik az út. Itt szélsebesen vágjuk magunkat fedezékbe, és azon nyomban vegyük tűz alá az RPG-s ellenséget. Ettől nem bújik elő, ez tökéletes lehetőséget biztosít gránátosunknak, hogy gránátvetőjével odapörköljön egyet. Ha ezzel megvagyunk, sétáljunk a kék jelzéshez.

Art Of War

Semmi cicó, induljunk el előre, szép lassú, megfontolt léptekkel. Szemben látunk egy hatalmas épületet, ennek kukucskáljunk ki a sarkánál. Azonnal megpillantjuk az ellenséget, így remek alkalmunk nyílik arra, hogy mondjuk kilőjük őket. Haladjunk tovább az utcán, majd vezényeljük be az egyik egységet a közeli házba. Itt keressük meg a kelet-északkeleti irányba néző ablakot, küldjük őket oda, és állítsunk be egy tüzelési szektort úgy, hogy az a másik alakulatot fedezze.

Az utcai kötelék elindulhat, irány a megjelölt bejárat. Sajnos ez a jel eltűnik, mivel blokkolva van a kapu, itt nem juthatunk be. Meg kell keresnünk a nyugati átjárót. Ennek megfelelően az épületben található alakulatot bontsuk két Buddy teamre, és küldjük őket a megfelelő ablakokhoz, hogy fedezhessék a többieket. Most már az utcai csapat is elindulhat, de csak óvatosan.
Az, hogy fedeznek minket, még nem ok a szele-

Ne játsszunk vele napi egy-két óránál többet, mert akkor kevésbé lesz úrrá rajtunk a frusztráció kellemetlen érzése. Aki pedig mazochista a lelke mélyén, az nyugodtan próbálja ki Authentic nehézségi fokozaton is a játékot.

INFO

burdiságra. Öldököljünk addig, míg támadnak minket, majd irány a megjelölt kapu. Szerencsétlenségünkre ez is blokkolva van, így összetrombitálhatjuk mindkét teamet az utcán, hogy gyorsan elérjék a kék jelet a sikátorban.
Géppuskafészek vár ránk, tehát maximális óvatosságot kérek tőletek. Egy füstgránáttal megzavarhatjuk az ellenséget, ezt követően pedig játszi könnyedséggel végezhetünk vele. A változatosság kedvéért ismételten kövessük a kék jelzéseket, ezek egy következő szűk utcába visznek minket. Innen csigalassúsággal vánszorogjunk előre, keressünk fedezéket a busznál. Szedjünk le minden ellenséget, beleértve a tetőn található mesterlövészt is.
Ahogy bejutunk az udvarra, elkezdhetünk újfent a (most éppen bal oldalon található) kék jelölés felé cammogni. Kicsit még haladjunk ebbe az irányba, de vigyázzunk, mert hatalmas tűzharc következik, rengeteg ellenséggel. Ha mindenkit eltettünk láb alól, haladhatunk tovább a megjelölt folyosó felé. A belső udvaron rövid csata következik, foglaljuk el a kijelölt támadópozíciókat, és durrogtassunk, míg van kire. Ezt követően már csak fel kell robbantani a fegyverkészletet az épületben, így a győzelem a miénk lesz!

The Tien Hamir Bridge

Induljunk el északnyugati irányba, majd a sarkon vetődjünk fedezékbe. Lassan, óvatosan haladjunk előre, kilőve minden utunkba akadó ellenséges katonát. Szeljük át a piacteret, majd küldjünk be egy alakulatot a szemben található

házikóba. Bent bontsuk fel őket két Buddy Teamre, és állítsuk őket őrködni az ablakokhoz. Ne feledkezzünk meg arról, hogy adjunk meg nekik egy-egy körülbelüli tüzelési szektort.
A Bravo egységet küldjük be a kis sikátorba, tereljük őket egészen a sarokig, ahonnan engedjük

őket szabadon lövöldözni mindenre, ami mozog. Egy kicsit talán elnyújtott lesz ez a csata, ám ezt követően mindkét csapatot lehozhatjuk a kékkel megjelölt fedezékhez. Innen az egyik alakulatot zavarjuk be a nagy házba, hogy találkozzanak a főparancsnokkal.
Meg kell védenünk pozíciónkat, így nyomás a kijelölt fedezékek mögé, innen tegyük rendbe a támadó egységek morálját. Először az utcáról, piactérről támadnak a gonoszságok, ennek megfelelően helyezkedjünk. Miután visszavertük a két másik köteléket, majd menjünk még előre egy kicsit, és keressünk fedezéket a közeli kis szekérnél.
A harc után a Charlie csapatot küldjük az északnyugaton található kis viskóba, hogy egy ismerőse segítségével létrehozzon egy ideiglenes Casevac pontot, ezt követően küldjük vissza a többiekhez. Tisztítsuk meg a délkeletre található raktárt, de nagyon vigyázzunk, mert hemzseg az ellenségektől. Ahogy kinyírtunk mindenkit, sétáljunk keletre, és robbantsuk fel az első darut.

A LEGHÍRESEBB VÁROSI ÖSSZECSAPÁSOK

Sztálingrád (1942-1943)
A sztálingrádi csata jelentette a második világháború fordulópontját, többen a modern történelem legvéresebb ütközetének tartják. A német és orosz csapatok csatározása összesen kétmillió emberi életet követelt.

Budapest (1944-1945)
1944-ben a nyilaskeresztesek átvették a hatalmat, így Magyarország búcsút inthetett a háború békés lezárásának. A szovjet csapatok 1944. december 29-étől, 1945. február 13-ig ostromolták a magyar fővárost, végül el is foglalták azt. Buda hetven százaléka elpusztult, mind az öt Duna-hidat lebombázták, és a civil áldozatok száma elérte a negyvenezret.

Mogadishu (1993)
A mogadishui csatát 1993. október 3-án és 4-én vívták meg Szomáliában. A két szembenálló fél az Amerikai Egyesült Államok hadserege, valamint a szomáliai hadúrhoz, Mohamed Farah Aididhez hű gerillák voltak. Akit érdekel a konfliktus, az nézze meg a Black Hawk Down című filmet.

Ahogy kilőttünk minden lázadót, egyből dermedjünk mozdulatlanná.
Vigyázzunk, mert rengeteg mesterlövész található fent az emeleten, akiknek egyetlen lövésébe kerül leőni akármelyik emberünket. Induljunk el óvatosan balra, dobjunk el egy füstgránátot, hogy ennek leple alatt közlekedhessünk. Nem tart ki végig a lépcső felé, ezért dobjunk el még egyet. „Breach" paranccsal irány a lépcsőház, és lőjünk ki minden ellenséget itt, valamint a fenti szinten is. Most, hogy vége a mesterlövész-fenyegetésnek, idehívhatjuk a középső szintre a másik csapatot is.

Haladjunk előre óvatosan, a korlátok védelmében lövöldözzünk az udvaron található ellenségekre. Miután megtisztítottuk a terepet, megkeresheti a lépcsőt, és lekocoghatunk a földszintre. Óvatosan közlekedjünk, mert bár ellenséggel nem igen fogunk találkozni, azért semmi sem elképzelhetetlen.

Balra található a fürdőház kijárata, tehát sipirc oda. A Report menüből hívjunk ide egy Casevac pontot, hogy kényelmesebb legyen a helyzetünk. Induljunk el előre a kis utcán, egészen a távoli sarokig. Minden csapattal támadásukat, északi irányból, a híd felől jönnek legközelebb a támadók.
Tartsuk az egyik csapatot az épületben, hogy fedezéket biztosítson, a másik egységgel menjünk fel a hídra. Idő közben megérkezik egy Bradley páncélos is, őt pozícionáljuk úgy, hogy a lehető legnagyobb területet le tudja fedni tűzerejével.
Tisztogassuk meg a hidat, majd robbantsuk fel az aknákat, hogy a Bradley is fel tudjon jönni segítséget nyújtani! Ennek megfelelően tereljük a páncélost a megjelölt helyre, állítsunk be egy jó tüzelési szektort, végül a csapattal vizsgáljuk meg a híd felületét, hogy biztonságos-e a Bradley-nek. Belebotlunk még egy szettnyi aknába, ezeket is röpítsük a levegőbe, majd vezényeljük a páncélost a híd végébe. Innen lőjünk ki mindenkit, aki él és mozog, valamint a szemben található páncélos BMP tankot is semmisítsük meg, ha már itt vagyunk.

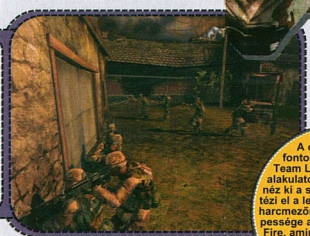
Chapter 3
Walking On Water
Ez egy igen kemény küldetés lesz, igyekezzünk megőrizni embereinket, mert cserére nem nagyon lesz lehetőségünk.
Egyedi dolog, hogy kapunk egy helyi srácot, aki segít nekünk felderíteni a terepet. Nosza, küldjük is a legénynyt délnyugatra addig, amíg csak tart a dokk. Ezt követően az Alfa és Bravo alakulatot is tereljük a nyomába, de vigyázzunk, mert balról ellenséges támadás érhet (és fog is érni) minket. Még szerencse, hogy rengeteg fedezék van itt nekünk letéve. Miután mindegyik team egy helyen van, utasítsuk a Charlie egységet, hogy szélsebesen szaladjon az épület délkeleti sarkába. Ezután ismét vigyük közel hozzá Innen a térkép észak-északkeleti sarkát kell megcéloznunk, ott található a következő célpont. Eljutni odáig nehéz lesz, mert rengeteg ellenség található a körzetben. Kerüljük mindenképpen a nyílt területeket, keressünk állandóan fedezéket, majd rohamozzuk meg a második raktárt. Lőjünk le mindenkit, végül robbantsuk fel a második darut.
Dél-délkeletre található a központi raktár, oda kell szaladnunk szélsebesen. Közben természetesen ellenségek garmadái szakadnak a nyakunkba, legyünk elővigyázatosak. A raktárból forduljunk északkeletre, ki a kis ajtón. Szakadjunk Buddy teamekre, és minden irányt lefedve nyomuljunk előre, kivégezve minden ellenséget. A kék jel egyben a pálya végét is jelképezi.

Scylla & Charybdis
Induljunk el előre a folyosót követve, majd a kereszteződésnél küldjük a csapatokat két külön irányba, hogy minél ütőképesebbek legyünk.
Ahogy pozícióba kerültek az alakulatok, támadjuk meg az ellenséget. Tisztítsuk meg a hatalmas termet, és állítsunk fel egy Casevac pontot. Kövessük a kék jelet, küldjük fedezékbe mindkét egységet, és készüljünk fel egy ellenséges támadásra.

egyszerre haladjunk idáig, innen pedig szedjük szét két Buddy Teamre az Alfa egységet, és két srácot küldjünk előre. Milícia segítséggel lőjük szét a rosszfiúkat, tisztítsuk meg az utcákat, majd haladjunk előre, forduljunk jobbra, és itt is lövöldözzünk egy kicsit. Óvatosan nyomuljunk előre, öljük meg az RPG-s ellenséget, valamint mindenki mást is. Innen már csak egy mesterlövészt kell kiiktatnunk, utána a pálya végét jelképező kék jelzéshez már egyenes út vezet.

Rain Of Fire

Ragadjuk meg a Bravo csapat kezét, és vezessük őket a kékkel megjelölt helyre, hogy bevárhassák a támadó ellenséget. A tűzharc után terelje jük az Alfa egységet a kapuhoz, küldjünk be egy Scoutot, majd hozzuk ide Barvóékat is.
Öljük meg az őröket, majd óvatosan, lassan sétáljunk be a kis udvarra, vegyünk fel védekező pozíciót, és lövöldözzünk a lázadókra. Miután megtisztogattuk a környéket, a „Breach" paranccsal rohamozzuk meg a szemközti lépcsőházat, így egy szinttel feljebb jutunk. Hívjuk ide a másik egységet is. Elővigyázatosan cammogjunk



jobbra, álljunk meg az ajtóban, és próbáljuk meg kilőni a két darab lövöldöző ellenséget. Ahogy kinyírtuk őket, menjünk északra, „Breach" paranccsal lopózzunk fel a lépcsőkön, öljük meg az őrt, majd tegyük fel a bombát a tüzérségi ágyúra. Térjünk vissza oda, ahol a másik alakulat éppen ácsorog. Robbantsuk fel a bombát, és indulhatunk tovább, déli irányba.

Chapter 4
Broken Men

Ebben a fejezetben Daniels lesz az egyszemélyes Charlie csapat, most viszont kapunk mellé egy kétfős Alfa egységet is.

Vezényeljük is a duót a velünk szemben lévő épület északkeleti sarkához. Innen északra két emberünket tűz alá vette az ellenség, teljesen sarokba szorították őket, így ránk hárul a feladat, hogy kihúzzuk őket a csávából. Kerüljük meg az északkeleti házat a kereszteződésnél, majd támadjuk oldalba az előbb említett lázadókat, így megmentve saját embereinket.
Tereljük össze mindhárom teamet, és indulj unk el északkelet felé, de vigyázzunk, mert északon egy mesterlövész lesi az utca minden mozdulatát. Miután leszedtük, haladjunk tovább észak felé egy kicsit, de csak óvatosan, mivel jön még pár ellenség. Mikor elérjük a nagy házat, küldjünk be egy csapatot a jobbra található épületbe, a másik pedig balról kerülje meg a behemót házat a romok felé, így simán oldalba támadhatjuk az ellenséget.
Miután ez megvan, minden csapatot vezényeljünk a kék jelhez, a nagykövetség bejáratához.
Az átvezető animáció után sebesen szaladjunk a déli kapuhoz, óvatosan hagyjuk el a követség területét, keressünk rögtön fedezéket. Bravo és Alfa csapatot vigyük előre, a Charlie egyelőre maradjon egy helyben, míg a Deltát vigyük be

az Apache helikopter felveszi velünk a kapcsolatot, mert nagy harc következik. Ugyebár az út balra kanyarodik. Dobjunk a fordulóba két darab füstgránátot, majd vezényeljük a ködbe a tankunkat. Álljunk célra: bal oldalon ellenséges BMP tank található, ezt lőjük ki kíméletlenül. Miután ez megtörtént, a gépezet lerobban, cserébe viszont kapunk egy nagy adag ellenséget, köztük egy terepjáróra telepített géppuskafészket is.
Ismét hívjuk segítségül a jótékony füstöt, és gyalogosainkkal a ködben kerüljünk a géppuskás oldalába. Lőjük ki őt is, valamint a kíséről is. A terep szabad, szemben találhatjuk a buszpályaudvart. A hosszú épület jobb és bal oldaláról is indítsunk egy-egy támadóegységet, fogjuk közre az ellenségeket, majd semmisítsük meg

őket. Ezt követően másszunk a kék jelbe, majd térjünk vissza a követségre. Odafele még egy kis harc vár ránk, ám miután bejutunk, az ellenség felváltva minden irányból rohamozni fog. Keressünk fedezéket, és verjük vissza a támadást.

The Lost Squad

Az Alfa egységgel induljunk meg, egészen a zöld autótól jobbra található sarokig. Innen lőjük ki az ellenséget, majd vigyük nyugatra a Bravo és Charlie alakulatot is. A hordókkal kombinált homokzsákok kiváló fedezéket biztosítanak, innen könnyű kilőni a két ellenséget. Az ablakos katonát egyetlen gránáttal elintézhetjük.
Folytassuk utunkat nyugat felé, fedezékről fedezékre, óvatosan haladva. Küldjük az egyik csapatot a „Bah lani Tah" bolt előtt található fedezék mögé, és innen osszuk az áldást. Vigyázzunk a tetőkön megbúvó mesterlövészekre!
Mikor az utca egy jobbkanyarba torkollik, vegyük elő legnagyobb óvatosságunkat, mivel egy RPG-s ellenség vár ránk, illetve csak arra vár, hogy lepuffantsuk. Miután ezzel megvagyunk, támadjuk oldalba a terepjáróra szerelt géppuskafészket, és hívjuk ide a konvojt.
Folytassuk utunk a kék jelzés felé, de még ne

A csapat legfontosabb tagja a Team Leader. Ő vezeti az alakulatot, ő parancsol, ő néz ki a sarkok mögül, ő intézi el a legtöbb ellenséget a harcmezőn. Különleges képessége az ún. Precision Fire, aminek köszönhetően egy-egy lövés erejéig mi is meghúzhatjuk a ravaszt.

INFO

EGY JÓL FELÉPÍTETT CSAPAT

A Full Spectrum Warrior: Ten Hammers-ben általában négyfős csapatokkal fogjuk kisajátítani a harcmezőt, ám a logikus egységtervezés nélkül valószínűleg igen hamar elvéreznénk.
A csapat legfontosabb tagja a Team Leader. Ő vezeti az alakulatot, ő parancsol, ő néz ki a sarkok mögül, ő intézi el a legtöbb ellenséget a harcmezőn. Különleges képessége az ún. Precision Fire, aminek köszönhetően egy-egy lövés erejéig mi is meghúzhatjuk a ravaszt. Szintén fajsúlyos szerepet tölt be az Assault Rifleman. Neki egy Rambo kaliberű géppuskája van, mellyel könnyűszerrel ledarál akármilyen ellenállást. Különleges képessége a Suppression Fire, amivel fedezékbe kényszerítheti az ellenséget.
A Rifleman elviekben egy igazi lövész, gyakorlatilag viszont a Team Leader szakasztott mása. Ennek megfelelően ő is a Precision Fire nevű skill birtokosa. Jól jön, ha elveszítjük a csapatkapitányt egy ütközet során.
A Grenadier egy nagyon jól használható egység, mivel ugyanolyan gépfegyverrel van felszerelve, mint a többiek, ám ezen egy gránátvető modul lapul a cső alatt! Speciális képessége a gránátvető használata, amit természetesen mi süthetünk el.

Menjünk fel a lépcsőn, öljük meg fent a rosszembereket, végül ismét ereszkedjünk lejebb egy szinttel a feljáról. Innen vegyük az irányt az ablak és a korlátok felé, innen tisztogassuk meg az alant elterülő nagyobb termet. Miután ezzel is megvagyunk, induljunk el itt fent, amerre le-a jobbra található kis sikátorba. Küldjük a megjelölt fedezék mögé az RPG-s katonánkat, dobjunk el magunk elé egy füstgránátot, és oldalról, a ködbe burkolózva lőjük ki az ellenséges BMP tankot. Haladjunk Alfával és Bravóval, de csak óvatosan. Trombiátljuk össze mindegyik csapa-

menjünk át az utcán! Először dobjunk el egy füstgránátot, majd ezután rohanjunk be egy csapattal a szemközti épületbe. Itt keressük meg az ablakot, és fentről, kényelmesen végezzünk az ellenségekkel.
Térjünk vissza az utcákra, vegyük az irányt északnyugatira. A „Wine & Beer Shop"-nál figyeljünk, balra mesterlövész bujkál az alacsony tetőn. „Breach" paranccsal térjünk be a géppuskafészektől jobbra található épületbe, és keressük meg valamelyik ablak segítségével az ellenséges orvlövészt. Miután leszedtük, minden csapattal menjünk le az udvarra, innen pedig nyomás ki az utcára. Tisztítsuk meg a környéket, majd hívjuk ide a konvojt.

Szálljunk be a teherautóba, mire egy átvezető animáció üdvözöl minket. Nem tart sokáig az út, ki kell szállnunk, és biztonságosabb útvonalat kell találnunk a konvojunknak.
Induljunk el jobbra, a kék jelzés felé, északi irányba. Lassan haladjunk előre, végezzünk minden ellenséggel, végül nyírjuk ki a balra található géppuskás fazont. Ezt követően visszatérhetünk a konvojhoz. Innen induljunk el a gépkocsironcs felé, és keressük meg a jobb oldalon található ajtót. Itt menjünk le, és küldjünk ki egy kétfős csapatot a traktorgumik mögé. Ebből a pozícióból kiválóan leszedhetik a két lövöldöző ellenséget a szemközti ház erkélyéről. „Breach" paranccsal törjünk be a jobbra található nagy házba, és egy csapattal járjuk végig mindegyik szintjét, alaposan tisztogassuk meg. Mindezek után betérhetünk a bal oldali emeletes házba, hogy megtaláljuk a célszemélyt.

Last Stand

Szóljunk az Alfa csapatnak, hogy induljon el, és vágja fedezékbe magát gyorsan a sarkon. Dobjunk el egy füstgránátot, ezután szaladjunk be a szemben található kis sikátorba. Haladjunk tovább, és öljük meg a géppuskafészkes ellenséget. Egy egységet küldjünk a nagy épület jobb, egyet pedig a bal oldalán előre. A jobb oldali csapatnak elsődleges feladata, hogy a „Breach" parancsot használva betörjön a bal oldali alakulattal szemben található épületbe, és megtisztítsa azt az ellenállóktól. Miután ezzel megvagyunk, küldjük őket az ablakhoz, és szedjük le az összes ellenséget.
Mindenkit tereljünk egy helyre, induljunk el előre, addig, míg nem kanyarodik az út balra. Ekkor rádión ránk szól a busz, hogy megtámadták, és felénk tart. Csapdát kell állítani! Daniels-t küldjük be a géppuskafészekbe, az Alfa csapatot fedezékbe, a Bravót pedig „Breach" paranccsal zavarjuk be a buszhoz közeli házba. Ezzel a felállással pillanatok alatt leverjük a támadást.
Ezt követően meg kell tisztítanunk a kolostor kertjét, hogy Landing Zone-t alakíthassunk ki a mentőhelikopternek. Nosza, irány a kapu, mindkét csapattal lőjünk az ellenségekre, és lehetőleg találjuk is el őket. Miután megtisztult a terep, közli velünk a pilóta, hogy nem tetszik neki a

LZ, ezért a nyugati kertet is meg kell tisztítanunk. Szaladjunk arra, fedezékről fedezékre. Nem nehéz, csak siessünk.
Ezt követően már csak ki kell lőni egy fenti ablakban található RPG-s katonát, és már ki is végeztük a Full Spectrum Warrior: Ten Hammers-t. Azt nem árulom el, hogy ki lövi ki, hogyan, és milyen következményekkel a fent említett ellenséget, ez maradjon meglepetés. Gratulálok mindenkinek, aki idáig eljutott! Jöhet az Authentic nehézségi szint?

Dante

+ A PC-5 VERZIÓNAK CSODÁS AZ IRÁNYÍTÁSA
- A MESTERSÉGES INTELLIGENCIA CSAPNIVALÓ
BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30
EXTRA: KOOPERATÍV JÁTÉKMÓD

VÉR FAKTOR: HUMOR FAKTOR: IDŐ FAKTOR:

7

MINIMUM KONFIG: PIII 1,5 GHZ, 256 MB RAM, DIRECTX 9.0C KOMPATIBILIS VGA
AJÁNLOTT KONFIG: PIV 2 GHZ, 512 MB RAM, DIRECTX 9.0C KOMPATIBILIS VGA

mediacenter

professzionális webhosting- és domainszolgáltatások
100 Mbit sávszélesség, garantált rendelkezésreállás, spam- és vírusszűrés

Domainregisztráció + tárhelyajánlatok:

„Web Kombi Light" tárhelycsomag
9900 Ft + ÁFA (11880 Ft)
(1 db .hu domainregisztráció, 250 Mbyte tárhely, 5 db @sajatnev.hu típusú e-mail cím (100 Mbyte/postafiók), FTP hozzáférés, webstatisztika)

„Web Kombi" tárhelycsomag
13900 Ft + ÁFA (16680 Ft)
(1 db .hu domainregisztráció, 250 Mbyte tárhely, PHP és CGI futtatás, időzítő (crontab) használat, 5 db @sajatnev.hu típusú e-mail cím (100 Mbyte/postafiók), FTP hozzáférés, webstatisztika)

„Web Kombi Pro" tárhelycsomag
18900 Ft + ÁFA (22680 Ft)
(1 db .hu domainregisztráció, 250 Mbyte tárhely, PHP és CGI futtatás, MySQL, időzítő (crontab) használat, 5 db @sajatnev.hu típusú e-mail cím (100 Mbyte/postafiók), FTP hozzáférés, webstatisztika)

Ha már van máshol tárhelye, akkor hívjon minket és a .hu domainjét ingyenesen átregisztráljuk. Egy tárhelyre korlátlan számú domaint regisztrálhat, amelyet külön alkönyvtárakban, teljes értékű virtuális webszerverként kezelhet!

Domainregisztráció:
.hu domainregisztráció 2 évre: 4000 Ft + ÁFA (4800 Ft)
.eu domainregisztráció 1 évre: 6000 Ft + ÁFA (7200 Ft)
.com/net/org/info/biz domainregisztráció 2 évre: 6000 Ft + ÁFA (7200 Ft)
(Az árak tartalmazzák az elsődleges és másodlagos névkiszolgálás díját is!)

Gyors, pontos és rugalmas elektronikus ügyintézés!

Szolgáltatásainkat megrendelheti a www.mediacenter.hu weboldalon, vagy telefonon a 76 / 575-023-as telefonszámon.

FAR CRY INSTINCTS EVOLUTION

- UBISOFT MONTREAL / CRYTEK STUDIOS
- UBISOFT ENTERTAINMENT
- FARCRYGAME.US.UBI.COM/EVOLUTION/INDEX.PHP
- 2006. MÁRCIUS 30.
- TESZTPLATFORM: XBOX

EVOLUTION A FAR CRY HANGULAT ÉS A MULTIPLAYER TEKINTETÉBEN HOZZA A RENDKÍVÜL MAGAS SZÍNVONALAT, DE KISSÉ RÖVIDKÉRE SIKEREDETT.

SPOILER FAKTOR

Útlevelünket magunkhoz szorítva ismét a csodás Mikronézia felé vesszük az irányt. A páratlan trópusi napfényben tündöklő pálmafák, a kéklő tenger és a vakítóan fényes tengerpartok azonban mit sem vesztettek vadságukból az elmúlt öt hónap alatt. A genetikai korcsok helyét egy újonnan kitenyésztett harcos faj vette át, akik Semeru vezetésével eskütt ellenségeivé váltak a korrupt kormányzatnak. Jack Carver, az ászok ásza ismét visszatér, hogy egy megbízás okán rendet tegyen a gerillák és kalózok által benépesített szigeteken.

„Üdv neked régi öreg barátom. Mi szél hozott erre? Gondolom, nem kirándulni jöttél" – Jack a távolba mered, szeme mindent elárul. Emlékszilánkokat felidézve mesélésbe kezd, de szavai mögött folyton folyvást a bájos Kade elvesztése lebeg. „Igen, a történet egy új megbízással kezdődött. Fordíthattam volna a sorsomon, és elhagyhattam volna ezt az elátkozott helyet. Ehelyett nyakig elmerültem egy véget nem érő háborúban, ami mögött újfent szörnyű gaztettek álltak…"

Öt hónappal a Far Cry: Instincts című remekmű után izzadt tenyérrel markolásztam a lemezt, amely Jack Carver újabb kalandjaiba engedett betekintést. A világ zajától távol készültem az életveszélyes bevetésre: azt kaptam, amit reméltem. Vérbő akciót, hangulatos küldetéseket a csodás helyszíneken – a tenger mélyétől egészen az égig érő kolostorokig. Néhány óra után világossá vált bennem: Mikronézia csodálatos világában Carver alighogy kipihente Dr. Krieger őrült kutatásainak fáradalmait, dupla dózisban kapja vissza ugyanazt.

A Far Cry Instincts: Evolution a Far Cry Instinct Predatorral szöges ellentétben teljesen egyedi és eredeti játék. Személy szerint legszívesebben küldetéslemeznek titulálnám, ugyanis az egyjátékos kalandtúra játékidejében és szavatosságában nem ér fel egy teljes verziós játékhoz (legalábbis egy gyakorlott FPS rajongó számára biztosan nem). Míg a Predator az eredeti Instincts kibővített és az Xbox 360 képességeihez igazított epizódja, addig az Evolution az első direkt folytatásaként készült el. Sajnos azonban túlságosan keveset ad ahhoz képest, amennyi ideig kellett várni rá – hangsúlyozom, egyjátékos módban. Az Instincts szám szerint nyolc, kisebb-nagyobb helyszínt tartalmaz, ami néhány új fegyvernemmel, egy maroknyi új járművel, és pár új objektummal (épületek és tereptárgyak) egészül ki. A legnagyobb újdonságok egyértelműen a multiplayer menüpont alatt mutatkoznak meg: a pályaszerkesztő, és az újonnan becsempészett játékmódok (mint pl. a Seek and Secure) a megszólalásig hasonlítanak a kategória többi nagy multiplayer FPS-éhez (pl. a CoD-hoz).

Az új Evolution tartalma bár nem közelíti meg az Instincts-et, szépen kivitelezett helyszínekből áll, ahol a főszerepet ez esetben a lopakodás és a felderítés kapta. Bár a pályák néhol rövidkére sikerültek (az első három ki is teszi a játék durván egyharmadát), egymásba kapaszkodnak – mindegyik végéhez érve az átvezető animációk gurítják tovább a cselekményt, amely két fő részre bontható. Egyikben Doyle-nak, Carver régi CIA-s barátjának utasításait követjük, másikban pedig a bájos Kade-t próbáljuk megmenteni, aki hősünk szeretett kedvesévé válik a történet során. Szórakoztató és izgalmas küldetések kivitelezése lesz a feladat, amelyek között a lopakodó és pusztító feladatok mellett szép számmal lesznek mentőakciók, vadvízi csónaktúrák és éjszaka végrehajtandó missziók is.

INFO

Akármi is történik, nem érdemes lecserélni a kétféle távcsöves puskát nagy erejű, hordozható gépágyúra vagy rakétavetőre. Ezek csak elvétve használhatóak, a távolból való pontos találatokra viszont minden esetben szükség lehet. A távcsöves puskák használata közben Carver a lélegzetét is vissza tudja tartani egy darabig (Bal Trigger nyomva tartása) – ilyenkor nem lendül ki annyira a célkereszt, pontosabban lehet célozni.

DVD KAPCSOLAT: DEMO, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTERKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

A konzolos Far Cry egyik legnagyobb újítása, az ún. Feral Abilities az Instincts-ben való néhány elvétett mozzanattal szemben kulcsszerepet játszik az Evolutionban. A régiek mellett (gyorsabb mozgás, ellenség sötétben való észlelése, vagy

is fogunk tudni továbbhaladni. Előfordul olyan helyzet is a játék során, hogy a megmászható sziklafalak egymás utánira való ugrálgatásával lehet csak egy hasadékból kikecmeregni. A mentális képességeket elég sokáig használ-

vagy csőbombák sokaságát zúdíthatod rájuk, amiket akár egyszerre is felrobbanthatsz. A távolban levő őrtornyot az őrrel együtt a levegőbe röpítheted: a remekül eltalált fizikai modellnek köszönhetően hatalmas robajjal dőlnek össze az építmények, maguk alá temetve minden óvatlan katonát, aki a környéken mozog. A nyolc helyszín végéhez közeledve túl leszel néhány éles helyzeten is, ami remekül felkészít a játék

utolsó negyedében történő váratlan és előre nem látható fordulatra. Nem szeretném szétspoilerezni az egész történetet, így maradjunk annyiban, hogy célszerű elsajátítani a puszta kézzel és Feral képességekkel történő közelharcot is, ha a lázadók vezérét, Semerut holtan akarod látni.

Ha sikerül teljesíteni a nagyjából 8-10 órára becsülhető kalandot, már elegendő felkészültséggel fogsz rendelkezni a multiplayer összecsapásokhoz. Gyanítom, hogy az Ubisoft montreali stúdiója mintegy mellékszálként hegesztett csak

nyolc pályából álló Story Mode-ot a játékhoz, ugyanis az Evolution számottevő hányadát a többjátékos hancúrozás teszi ki. Ennek érdekében tovább finomították a pályaszerkesztőt, amelyet a már meglévők mellett új járművekkel (mint pl. a csapatszállító, a gépágyús dzsip és a nehézfegyverzettel ellátott vadvízi

FAR CRY: AHOGY ŐK LÁTJÁK...

Jack Carver: A Far Cry főhőse mindig is hitt a szerencséjében. Sohasem ismerte be, ha a veszélyes helyzetekbe vakmerősége vagy következetlensége sodorta. Carver igazi túlélő: hajója elvesztése után számtalan ütközetben vett részt, amíg egy kísérleti szérum áldozata nem lett. Szerencséjére életben maradt, mentális és fizikai képességei megsokszorozódtak, ám Doyle barátjának köszönhetően sikerült pontot tennie Krieger őrült ámokfutásának végére. Kade felbukkanása azonban ismét a dzsungelbe hívja, ahol felismeri: talán nem ő az egyetlen veszélyes Feral harcos a világon…

Kade: Minthogy semmit sem tud európai származású halász apjáról, Kade az információszerzés érdekében beállt a mikronéziai halászközösség tagjai közé. Az idő múlásával inkább a bűnös életben látott jövőt, és céljai elérése érdekében minden érzékiségét és ravaszságát képes bevetni, hogy tekintélyt és tiszteletet szerezzen a bűnszövetkezetek és saját világa között.

Doyle: Carver régi barátja, egykori CIA-ügynök. Szociális beállítottsága és szabadsággal szembeni elkötelezettsége révén talán nem is meglepő, ha kész höstetteket végrehajtani küldetése érdekében. A legtöbb esetben ez a tény magától értetődő lenne, de Doyle egy-egy jelentéktelennek tűnő feladat teljesítése közben is veszélybe sodorta saját életét. Nincs ez most sem másképp, pláne ha öreg barátjáról, Jack-ről van szó. A Jacutanon történt incidens után felettesei Doyle-t számos ázsiai feladat elvégzésével bízták meg, ám rögvest visszarendelték Mikronéziába, mikor kiderült, hogy Semeru erői nem egyszerű gerillaharcosok.

Semeru: Származása a homályba vész, de annyi vélhető róla, hogy régebben Krieger mentális katonáinak közvetlen közelében szerzett jártasságot a harcok terén. Képességei a modern harci tudományokból (fegyelmezettségből, mozdulataiból), valamint az ezoterikus törzsi harcosi képességeiből fakadnak. Semeru legfőbb célja, hogy móresre tanítsa a világot.

az energia-visszatöltődés) Jack képességei tovább gyarapodnak. Az új kalandokban a mentális képességek már a víz alatt is használhatóak, és különös erőfölénnyel bírnak. Az ellenséges

célpontokat muníció hiányában már messziről letámadhatjuk egy halálos csapással, a B gomb lenyomásával. Ezzel bárhol is legyenek a közvetlen környezetünkben, Jack iszonyatos erővel taszítja el őket a messzeségbe. A mentális képesség az elsőre lehetetlennek tűnő platformok elérésére is használható: Vision módba kapcsolva (Y gomb hosszú megnyomása) ugyanis láthatóvá válnak a Feral Power kijátszásával meg-

EZ A TUNING LÁDA NINA ROSTÁN-TÓL. AZ ERVÉN PUNKTUR.

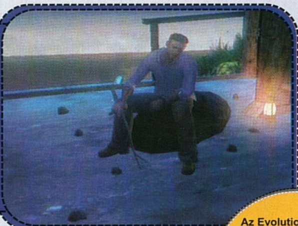
mászható falak és fatörzsek, amikre felkapaszkodva irdatlan magasságokba juthatunk majd fel. Nem árt ezekre a gyanús helyszíneken odafigyelni, ugyanis néhány területen máshogy nem hatjuk, de idővel Jack felemészti őket, s ilyenkor az erdőben vagy a dzsungelben található fehér növények elfogyasztásával pótolhatjuk csak a veszteséget (vagy megvárjuk, míg szép lassan visszatöltődik). A történet folytatás jellegéből adódóan Jack speciális adottságai már a játék első pillanataiban is elérhetőek, noha az új trükkökre csak az adott helyszínen tanít meg a program. Amíg pl. nem jutsz el a lázadók mutálódott katonáinak hatalmas, fákra épített bázisaihoz, nem is tudod, hogy képes vagy a megmászhatatlannak tűnő sziklafalakon való feljutásra. A képességek elsajátítása és profi módon való alkalmazása igazi szuperhős hangulatot kölcsönöz a dzsungel mélyén: ahogy szélsebesen közeledsz a katonához, nem is használsz kézi-

KERÉKEN, VAGY VÍZEN SZÉP AZ ÉLET?

A három új csúzli mellett kapunk három, szintén Instincts-specifikus járgányt is. Bár személy szerint elsőre feleslegesnek találtam őket (a régiek is megfelelőek lettek volna arra a célra, amire használtam az újakat a játékban), jobban megnézve elengedhetetlennek bizonyultak a sztori mód cselekményei alapján. Először is: az Armored Heavy Truckok jelenléte elengedhetetlen annál a küldetésnél, amikor más, szintén nehéztüzérséggel ellátott dzsipek ellen vesszük fel a harcot. A B gomb megnyomásával rögvest átválthatunk a fedélzeti ágyúra, ahol a robbanótöltetek segítségével már egyetlen találattal is a levegőbe repíthetünk bármilyen mozgó egységet. A Pirate Sampan Boatok gyorsaságuk és fegyverzetük révén a menekülős missziókban szükségesek, míg a Heavy Transport Truckokat erejüknek köszönhetően kapuk, ajtók és sorompók áttörésére használhatjuk fel. A járműveknek (mint ahogy a cikkben is olvasható) a Multiplayer tekintetében is hatalmas szerepük van. Tizenhat játékos esetén a szállítók könnyebbé teszik a csapatmozgást, mialatt gyors, ámde nehézfegyverzettel ellátott egységek kísérhetik őket.

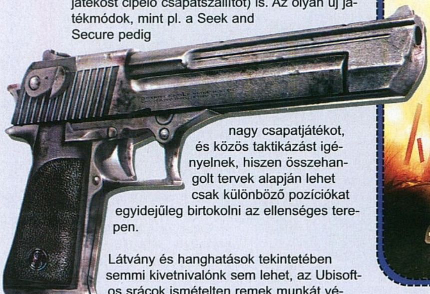
fegyvereket, pusztán az öklöd csapásával is halálos sebet ejthetsz az áldozaton. Ők persze észre sem vesznek téged, csak vaktában lövöldöznek szanaszét: ha kedved tartja, gránátot, csónak), tereptárgyakkal, romos és ép objektumokkal, valamint növényzeti tényezőkkel is bővítettek. Az osztott képernyőn négyen, Xbox Live-on és helyi LAN-ban maximum tizenhatan

apríthatjuk egymást, ahol az újonnan bekerült járműveknek (főleg a csapatmozgató egységeknek) is központi szerepet szánhatunk. A már ismert helyszínek mellett az újakkal együtt összesen huszonkettő map áll rendelkezésre, de ha kedvünk tartja, a bővített és egyszerűsített pályaeditorral pillanatok alatt újakat kreálhatunk magunknak (akár a meglévőket is átszerkeszthetjük), amit a merevlemezre mentve akár a Live-on keresztül játékba is bocsáthatunk. A többieknek így nincs más dolguk, mint pillanatok alatt leszipkázni az általunk feltöltött térképet, és már indulhat is a menet. Ez egyfelől egy jó



ŐNÖK A 'CSAK ÜLÖK ÉS MESÉLEK' CÍMŰ MŰSOR ADÁSÁT LÁTJÁK...

visszajelzés is lehet a Live!-ot használó pályamesterek körében, hiszen ha sokan töltik le az általad készített térképet, biztos lehetsz benne, hogy jó munkát végeztél.
A huszonkét pálya közül egyébként sokkal nagyobbakat is találhatunk, mint az FCI-ben, így ezeken a térképeken különösen nagy szerepet kapnak a különböző járművek (beleértve az egyszerre maximum nyolc játékost cipelő csapatszállítót) is. Az olyan új játékmódok, mint pl. a Seek and Secure pedig



nagy csapatjátékot, és közös taktikázást igényelnek, hiszen összehangolt tervek alapján lehet csak különböző pozíciókat egyidejűleg birtokolni az ellenséges terepen.

Látvány és hanghatások tekintetében semmi kivetnivalónk sem lehet, az Ubisoft-os srácok ismételten remek munkát végeztek (ráadásul most már a karakter animációkat és a framerate problémákat is sikerült kiküszöbölniük). A gyönyörű dzsungel, a tovább

EGY-KÉT JÓL IRÁNYZOTT LÖVÉS MINDEN PROBLÉMÁT MEGOLD...

csiszolt fény- és árnyékhatások biztosítják a hamisítatlan őserdő- és trópusisziget-hangulatot. Egyetlen kivetnivalót találtam csak, és ez az ellenséges célpontok intelligenciája. Míg a program többi részének továbbcsiszolására nagy hangsúlyt fektettek, ez a terület valahogy kimaradt a szórásból. A katonák, ha nem tudnak támadni, inkább megfutamodnak, vagy csak állnak egyhelyben, várva a vészesen közelgő halált. Nincs összehangolt csapatmunkájuk, összevissza szaladgálnak és a legtöbbjük azonos útvonalat követ. Ha sikerül beállnod egy jó lőrésbe, akkor szép sorban, mindenféle erőlködés nélkül szedheted le a birka módjára közeledő gerillákat. Ha

EZ VOLT AZ A PILLANAT, AMIKOR SZIMPLÁN ELDOBTAM AZ ÖNGYÚJTÓM, ELSZALADTAM, ÉS SOHA NEM GONDOLTAM TÖBBÉ A CIGIRE...

valami véletlen folytán sikerül egy-egy összehangoltabb támadást produkálniuk, akkor sincs minden rendben, ugyanis akár két tárat is beleereszthetsz egy feléd rohanó katonába, akkor sem fekszik meg tőle. Sőt! Még lendületet is kap, hogy szétszabdalja az arcod. Ez egy kisebb pofon a realizmusnak, amihez a túlságosan merev célzás még rá is tesz egy lapáttal. Kénytelen voltam visszavenni az analóg kar érzékenységéből, mert szinte lehetetlenség volt gyorsan és pontosan egy adott célt beméri.

A fentebbi problémák a nehézségi szint emelésével részint orvosolhatóak, bár hozzá kell tenni, hogy a játék még Easy fokozaton is piszkosul nehéz helyzeteket tud produkálni. Ettől eltekintve sikerült egy jó folytatást készíteni, amely ha csak rövid ideig is, de tovább viszi Jack Carver kalandjait. A meglepően rövidre sikerült egyjátékos sztori módot végigjátszva még mindig ott a remekre szabott multiplayer, ami a kibővített térképszerkesztővel hosszú szavatosságot biztosít a Far Cry Instincts Evolution-nek. Ha egy izgalmas, gyönyörűen kivitelezett, akcióval tömött magányos szuperhősködésre vágysz, és még nem találkoztál a Far Cry bámulatos világával, az Instincts-cel kezdd. Már csak a fordulatokkal teli sztori miatt is szükség van az előzmények ismerésére, és nem árt jártasságot szerezni a Feral képességek használatában sem. Mindenki másnak viszont egyértelműen ajánlani tudom a játékot, mert ha csak néhány órára is, de megint átélheted Carver csodálatos kalandjait. Ennyit pedig mindenképpen megér.

Az angol nyelven kevésbé értő, de a feladatokat és a játékot teljesíteni akaró játékosaink segítésére összeállítottunk egy egyszerűsített végigjátszást, amit az alábbiakban olvashattok.
A cikkben nem szerepel, de a végigjátszás csak az alapvető útvonalat és a hozzájuk szükséges stratégiát tartalmazza. A helyszíneken a leírtak mellett még rengeteg elsősegélydoboz, pán-

CSŐBOMBÁK ÉS MÉRGEZETT NYÍLVESSZŐK

Az Ubisoft programozói kissé szűkösre vették az új Far Cry: Instincts Evolution fegyverarzenálját. Az előd bőségesnek mondható felhozatala után ugyanis nagyjából hármat sikerült kovácsolni a nyolc pályához, ami kissé kevés, de legalább használható fegyvereket rejt. Közülük kettő inkább amolyan kiegészítő, hiszen a molotov-koktélok dobálgatását és a csőbombák hajigálását nem alkalmazzuk minden egyes pillanatban. A robbanó löttyök a közelben elhelyezkedő és nagyjából egy helyen levő célpont ellen hatásosak, míg a csőbombák járművek és lövegtornyok, épületek pusztítására alkalmasak. Utóbbiból egyszerre többet is kidobálhatunk (maximum négyet), és akár egyszerre is felrobbanthatjuk őket a nagyobb hatás érdekében. A harmadik szereplő az úgynevezett Blow Gun, amit a genetikailag módosított katonák dzsungelben épített erődjében (tehát az utolsó előtti pályán) vehetsz fel. Ez a bennszülötteknél használatos fúvócsőből és egy mérgezett nyílvesszőből áll, és találatkor lebénítja a célpont speciális képességeit, valamint a mozgáskoordinációját gátolja. Ezeket a fegyvereket remekül kiegészítik a már korábbról ismert géppisztolyok, bombák, rakétavetők, valamint a pisztolyok, de önmagukban bizony igencsak kevéskének bizonyulnának.

INFO
Az Evolution számottevő hányadát a többjátékos hancúrozás teszi ki. Ennek érdekében tovább finomították a pályaszerkesztőt, amelyet a már meglévők mellett új járművekkel, tereptárgyakkal, romos és ép objektumokkal is bővítettek.

célzat, fegyver és hozzájuk készült munició is található. Ezek felvételére igencsak nagy szükség van, mivel eléggé hamar kifogyhatunk belőlük.

Kalózfennhatóság: első rész

Carver a bárban ülve az emlékeibe réved. Egy robbanást követően Kade rázza fel kábultságából, és a dzsípre erősített gépágyújához vezényli. Át kell jutnod a kalózok kordonjain, míg egy útorlaszhoz nem érsz. Filmszakadás, a bárban találod magad. Mintha megérezted volna előre

a történteket, mikor a nagybetűs Nő belép az ajtón. Kade az, aki egy mámoros éjszaka után munkát ajánl. Elegendő pénz üti a markod ahhoz, hogy elhagyd végre ezt a vidéket, így elvállalod a pilótai állást.

Kalózfennhatóság: második rész

A bizniszben valószínűleg a miniszter is nyakig benne van, de Kade megpróbálja véghez vinni, amiért jött. Az üzlet rosszul sül el, a kalózok megérkezésekor pedig menekülnötök kell. Találkozó a sziget másik végében levő régi őrposztnál. A rádióüzenet után arra a megállapításra jutsz, hogy a szökés csakis egy elterelő hadművelettel lehetséges. Gyújtsd fel az ültetvényeket, majd keresd meg a C4-et és repítsd levegőbe a raktárépületet, amibe a tetőn keresztül juthatsz be. Szedd le a járőrözö csónakokat, majd vedd

ÉRDEKESSÉGEK

Tudtad-e, hogy mi az a Feral Soldier? A Far Cry Instincts epizódok genetikailag módosított antagonistái, akiknek mentális képességei ember felettiek, vadállatias ösztönei ember alattiak. Az sem ritka, hogy a minél tökéletesebb teljesítmény érdekében különböző adrenalin fokozó implantátumok kerülnek a szervezetükbe.

Mivel a mentális energia visszatöltődése csak Easy fokozaton tart ki a játék végéig, ezért a nehezen boldogulóknak itt van néhány csalás, amivel talán sikerül teljesíteni a nem túlságosan hosszú játékot. (A nagy- és kisbetűkre ügyelni kell!)

ImJackCarver: energia-visszatöltés
UnleashHell: végtelen mennyiségű lőszer
GiveMeTheMaps: összes pálya választható
FeralAttack: az összes Feral képesség elérhető a játék elejétől kezdve
Bloodlust: végtelen mennyiségű Feral Power

az irányt a Helipad felé, hogy megmentsd az időközben elfogott Kade-et.

Kalózfennhatóság: harmadik rész

A Helipadhoz közeledve szerezz egy járgányt, hogy időben odaérj a célponthoz. A szeretett nő bajba került, a kocsi nem indul, így időre van szüksége, míg megjavítja. Gerillák lepik el a környéket: fedezd Kade-et, míg be nem indítja a dzsípet. Felpattanva a kocsira szedj le minden utatokban (és mögöttetek haladó) egységet.

Halászfalu

Motorcsónakon keresztül közelítitek meg a helyszínt, ahol Kade Doyle-al találkozik egy biztonságosnak mondott helyen. Külön válva kell megkeresned az épületet, amibe alulról juthatsz be. A beszélgetésnek rövidesen vége szakad, kalózok érkeznek a környékről. A robbanás után menekülj el a kalózok össztüze elől, és találkozz Doyle-al az Old Shrine Ruins-nál (régi szentély).

Menekülés a halászfaluból

A lázadók tervének kiderítéséhez találd meg és hallgasd ki a lázadó tüszt. Miután megtudtad az információt, juss ki a területről, és vedd az irányt a függőhíd felé. Az égő hídon átugorva keresd meg Doyle-t.

Támadás az olajfinomító ellen

Doyle ügyesebb, mint te, ugyanis míg te a tartálykocsit kutatod, ő rég megtalálja. Menj a megadott koordinátákhoz, majd kövesd a kocsit

beszélni. Szűntesd meg a három zavaró jelet, majd keresd meg a barátod által hátrahagyott CB-rádiót, és vedd az irányt a hegycsúcs felé.

A lázadók erődje

Doyle-t keresve döbbenten veszed tudomásul, hogy barátod halott. Erről Semeru, a mutáns katonák vezére tehet, így ő a végső célpontod. Keresd meg és pusztítsd el. Hosszú útra készülj:

HOL IS VAN MIKRONÉZIA?

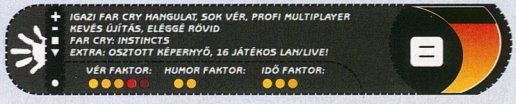
Annak ellenére, hogy Mikronézia erősen függ az USA gazdaságától és politikájától, mégis szilárdan ragaszkodik saját hagyományainak megtartásához is, és a helyiek nagyon büszkék a múltjukra. Az ország nevének jelentése 'sok sziget', ami igaz is rá. A Mikronéziai Szövetségi Állam négy szigetcsoportból áll: a Csendes-óceán keleti felén fekvő Yap, Chuuk, Pohnpei és Kosrae területekből. Hawaiitól kb. 5000 km-re nyugatra, a Fülöp-szigetektől 3000 km-re keletre, és Pápua-Új-Guineától 1500 km-re északra találhatók. Bár kiterjedésük nagy felületet fed le (Franciaország területének ötszörösét), a 607 sziget összterülete kisebb, mint egy átlagos nagyságú amerikai városé, ezért pl. sok világ- és hajótérkép nem is jelöli őket. Pohnpei az ország területének kb. felét teszi ki, a maradék részt pedig a három másik szigetcsoport alkotja, nagyjából egyenlő arányban. Ezek a szigetek nem kókuszpálmákkal szegélyezett korallzátonyok, hanem inkább hasonlítanak a hawaii vulkanikus szigetekre, amelyekre jellemző a jó termőföld, az örökzöld növényzet és a bőséges víztömeg is. Ideális inspiráció egy olyan stílusú játékhoz, mint a Far Cry.

a finomítóhoz, ahol egy kocsival törd be a fából készült kapukat. Keresd meg Doyle-t, aki a csoportvezető irodájában veszi szemügyre a terveket. Három feladatot kapsz tőle: elsőként ki kell iktatni a számítógép védelmi mechanizmusát, másrészt le kell állítani a flood gate-et, végül pedig elpusztítani a kiegészítő olajpumpákat. Ha mindezekkel elkészültél, nyisd ki a főszelepet. Ebben a pillanatban kommandósok törnek be a létesítménybe, élükön az elpusztításra váró rakétás parancsnokkal. Ha sikeresen likvidáltál mindenkit, hagyd el a helyszínt a földalatti csatornarendszeren keresztül.

Bányatelep, erdő

Doyle súlyos sérülést szenved, neked pedig meg kell védened az érkező támadásokkal szemben. Keresd meg a lázadók táborát, és keríts valami használható járművet. Egy csónakot találsz, amivel hajts vissza Doyle-hoz a folyón keresztül. Doyle eddigre már eltűnt, de vérnyomokat hagyott hátra, így a Feral képességeddel kövesd, amíg tudod. A mutáns katonák telephelyén kifüggesztett gépromcsban levő rádió jeleit zavarja valami, így nem tudsz Doyle-al első találkozásotokkor lezuhanni, és újra fegyvertelenül fogsz neki a vadászatnak. Visszaérve a templomba összefuttok ismét, ahol Kade a túsz, neked pedig ki kell szabadítanod. Semeru ráveszi Kade-et, hogy sebesítsen meg, amit követően majd jön a nagy színjáték és a végső küzdelem. Használj minden fegyvert, ami a kezedbe kerül: a Feral képesség csak a második helyszínen válik ismét elérhetővé. A gonosz már igencsak a végét járja és rövidesen utol is éri a végzete. Halálát követően az átvezető képsorok következnek, Carver pedig pontot tesz a történet végére. Ennyi hölgyek-urak, nem több: rövid, ám annál tartalmasabb szórakozás.

Stinger



METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE

- KOJIMA PRODUCTIONS
- KONAMI
- WWW.KONAMI.JP/GS/GAME/MGS/
- 2006. MÁRCIUS 14.
- TESZTPLATFORM: PS2

A SNAKE EATERT MINDEN TÉREN TÖKÉLETESEN KIEGÉSZÍTŐ SUBSISTENCE SZINTE ELÉRTE A TÖKÉLETESSÉG SZINTJÉT. EZT A JÁTÉKOT MINDENKINEK LÁTNIA KELL!

SPOILER FAKTOR

Sokan elítélik a különböző extra kiadások és kiegészítők megjelentetését az egyes sikertermékekhez, ám be kell látnunk: ha Hideo Kojima csinál valamit, akkor azt komolyan csinálja. Mindenkinek érdemes újra belevetnie magát a Metal Gear Solid világába, még annak is, aki már annak idején 2004-ben kivégezte a Snake Eatert. S ez nem csak a frissiben hozzáadott eszméletlen jó többjátékos üzemmódnak köszönhető: a tengernyi extra, az igényes csomagolás, és az egyjátékos módon esett változások miatt a Metal Gear Solid 3: Subsistence egy szinte teljesen új játék.

DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, **VIDEÓ**, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, **KÉPMUTATÓ**, WEBKIT, EXTRA

Subsistence

Az első lemez a Subsistence nevet kapta, és ezen található a klasszikus egyjátékos mód, ám egy-két szignifikáns változtatással megspékelve. Eddig minden MGS epizódot felülnézetből, fix kameranézetből játszhattunk végig, s ez nagyon is jól működött addig, ameddig a sorozat helyszíneiként az épületek belső részei szolgáltak. Az új etap azonban a cselekményt a dzsungelbe helyezte át, s habár komolyabb gondok itt sem adódtak, számos esetben mégis nagyon idegesítő volt a limitált látótér, és a kötött látószögből adódó néhány probléma: ugye mindenki emlékszik arra, amikor egy látótéren kívüli ellenséget akartunk észrevenni, s folyamatosan váltogatnunk kellett az FPS meg a normál kamera között? Ennek

INFO
A tengernyi extra, az igényes csomagolás, és az egyjátékos módon esett változások miatt a Metal Gear Solid 3: Subsistence személyében egy szinte teljesen új játékot tisztelhetünk.

azonban a Subsistence megjelenésével vége, ugyanis megkapjuk a vadonás új TPS kamerát, vagyis ezentúl körülbelül úgy irányíthatjuk Snake-et, mint Larát, vagy még inkább, mint Sam Fishert. Ez az egész viszont akkora pluszt ad a játéknak, hogy a készítők alapnak is ezt állították be. Továbbra is a bal analóg karral mozoghatunk, míg a jobb analóg kar segítségével szabadon forgathatjuk a kamerát főhősünk körül, s megnyomásával vissza is válthatunk a klasszikus felülnézetre. Az új látókörnek köszönhetően végre sokkal közelebb kerültünk Snake-hez, s így megcsodálhatjuk a csodásan kidolgozott, végletekig valósághű és részletes mozgáskultúráját, illetve jóval messzebbre elláthatunk, így olyan veszélyeket tudunk elkerülni, melyekre korábban nem lett volna esély. Habár a Snake Eater a mai napig az egyik legszebb játék, amit valaha láttam (akármelyik platformot is nézzük), a fejlesztők lelkes csapata még ennél is tovább ment a Subsistence-szel, ugyanis az új kamera miatt sokkal közelebb kerültünk a talajhoz, s sokkal több mindent is látunk, ennek megfelelően néhány helyszínt teljesen átalakítottak, a legtöbbet pedig finomhangolták, szépítették és élettel telibbé varázsolták. Ennek köszönhetően az anyag észbontóan keményen néz ki, azonban Kojima még innen is tovább lépett egyet: lehet, hogy csak az emlékezőtehetségem mondja fel a szolgálatot, de biztos vagyok benne, hogy néhány jelenet vágását megváltoztatták, illetve bővítették őket pár szekvenciával, kameraállással és extra motion capture-ölt mozgással. Örvendetes egyébként, hogy megkaptuk a Demo Theatre menüpontot, melyben szabadon végignézhetjük a játék összes átvezető animációját, attól függetlenül, hogy végigtoltuk-e előtte a történetet. Ennek megfelelően az újoncoknak érdemes távol maradni ettől, mint vámpírnak a fokhagymaültetvénytől, lévén az isteni történet legfontosabb részeit jó előre le lehet lőni vele. További extraként bekerült egy új nehézségi fokozat is: akinek a hard üzemmód már nem nyújt elég kihívást, illetve akinek a célja, hogy rövid úton a klinikai pszichológusnál kössön ki, az ezentúl választhatja az European Extreme szintet is. Ez nagyjában és egészében annyit tesz, hogy amint megpillantja Snake-et egy őr, azonnal véget ér a játék. Ez aztán maximálisan megköveteli, hogy minden egyes területen kifigyeljük az összes ellenség mozgását, a fedezékeket, és mindent, ami a kettő között van, majd pedig minden egyes mozdulatunkat alaposan előre megtervezzük. Akinek sikerült így teljesítenie a játékot, és valami bizonyítékot is eljuttatott róla a szerkesztőség címére, annak biztosan

HIHETETLEN, NEM EMLÉKSZEM, HOGY VAJON KIHÚZTAM A VASALÓT A KONNEKTORBÓL, AVAGY SEM... MENJEK HAZA MEGNÉZNI? MARADJAK?

talál valami ajándékot Bear, legfeljebb odaadjuk Callistót, őróla úgyse tudja senki, hogy mit csinál errefelé.
Újdonságszámba megy még a Duel mód, melyben a játék főellenség-harcait küzdhetjük le külön, s mindre pontszámot is kapunk.

Persistence

Az igazi kemény újdonságokat a második lemezre tartogatták a srácok, itt kapjuk meg ugyanis a Subsistence kiadás extráit és a Metal Gear Online módot, mely annyira eszeveszettül jól sikerült, hogy csak önmagában is megérné a pénzét. Először is ejtenék pár szót arról, hogyan is kell beüzemelni a PS2-n az internetelérést. Amennyiben a régebbi verziós, nagyobbik konzollal rendelkezünk, úgy vételeznünk kell egy Playstation 2 Network Adaptert, ahhoz, hogy egyáltalán nekiláthassunk a műveletnek. Szerencsésebbnek mondhatjuk magunkat ha már az újabbik generációs, slim PS2 büszke birtokosai vagyunk, ebbe ugyanis a Sony alapból integrálta a hálózati vezérlőt. A legjobb eset, ha az otthoni hálózatunkhoz alapból rendelkezünk egy routerrel, így egyszerűen csak kell egy UTP patch kábel, aminek az egyik végét a router egy szabad portjába, a másik végét pedig a PS2 hátulján az egyetlen UTP csati helyére dugaszoljuk. Ezután a játék megpróbálja bekonfigurálni a netet, ehhez elő is hoz egy kis varázslót. A routerben az a jó, hogy mindent magától kioszt, így semmit nem kell manuálisan konfigurálni, egyszerűen csak a tovább gombot kell nyomogatnunk. Amennyiben közvetlenül az ADSL/kábelmodemre akarjuk kötni a masinát, egy kicsivel nehezebb dolgunk lesz, lévén a kapcsolathoz be kell állítani néhány dolgot, ehhez azonban szemét módon már nem tudok segítséget nyújtani. Úgyszintén szükséges az is, hogy a játékból az eredeti példánnyal rendelkezzünk, csatlakozáskor ugyanis a lemez ellenőrzés alá kerül, és a másolt verziókkal nem fog elindulni.

A sikeres csatlakozás után bele is vethetjük magunkat a játékba: választhatunk az öt, egyaránt szenialisan sikerült játékmód, és a három oldal közül. A három frakció a KGB, a GRU és az Ocelot Unit, s minden csapatban az élen álló játékos egy egyedi karaktert választhat a játék hősei közül: A KGB-nél választható Snake és Dr. Sokolov, a GRU hőse Raikov, míg az Ocelot Unit vezetője természetesen maga Ocelot. Érdekesség, hogy szintén választható még Reiko Hinomoto, a Rumble Roses című Konami játékból. Ha valamelyik csapat őt választja főnöknek, akkor az ellenséges csapat automatikusan megkapja Rowdy Reikót. Adott az alap Deathmatch, mely azt hiszem, nem szorul különösebb magyarázatra, egyszerű gyakásról van szó. Rövid távon elég élvezetes tud lenni, ám viszonylag hamar megunható a totál kaotikus ide-oda rohangálás, így valami komolyabb móka után nézünk. Következik a Team Deathmatch, ami azonban már nem csak egyszerű „két csapat írtja egymást" dolog, hanem időre megy, és úgynevezett life tickeketet birtokolnak az egyes csapatok. Amikor az adott csapatból valaki meghal, egy life ticket levonódik a csapat összesítéséből, s amikor az idő lejár, az a kompánia a győztes, akinek több maradt. Amennyiben valamelyik bagázs összes ticketje lemegy, akkor automatikusan a másik csapat győz. A Sneaking Mission már egy teljesen új egyedi módozat, melynek lényege, hogy az egyik játékos által alakított Snake-nek el kell

LES ENFANTS TERRIBLES-AVAGY AZ ÉLET BIG BOSS UTÁN

1972-ben a Patrióták klónozással létre akarták hozni a tökéletes katonát. Mivel a világ akkori legjobb harcosának Big Boss számított, így úgy döntöttek, hogy az ő génjeit használják fel, amihez kapóra jött, hogy a hős éppen egy harci sérülés miatt kómában feküdt. A Borzalmas Gyermekek projectnek végül három eredménye lett, ők a három Snake.

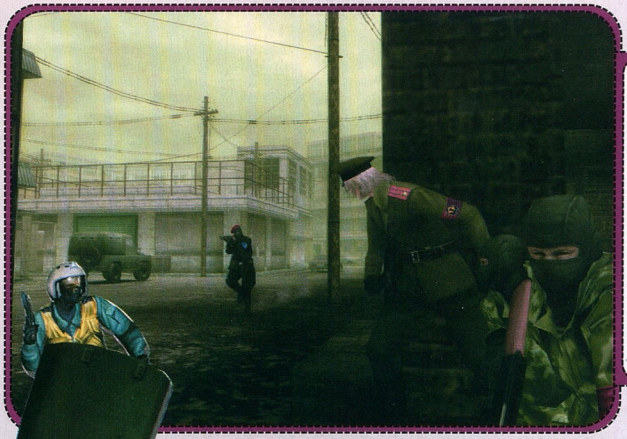
Solid Snake – Mindenki őt ismeri a legjobban, hiszen ő a Metal Gear Solid fő karaktere. Mikor születésük után a három klónt szétválasztották, ő az Egyesült Államokban maradt, s később a FOXHOUND ügynökeként legyőzi magát Big Boss-t is. Habár sokáig úgy tudják, hogy Solid kapta meg Big Boss uralkodó génjeinek tulajdonságot, s így ő a jobban sikerült klón, míg Liquidnek csak a recesszív gének jutottak, később kiderül, hogy pont fordítva történt. Elméletileg tehát Liquid jobban sikerült, azonban Solid Snake mégis legyőzi őt kézitusában, ezzel gyakorlatilag bebizonyítja, hogy pusztán az örökölt tulajdonságok, a genetika nem határozzák meg egy ember életét, s azt, amit elérhet.

Liquid Snake – A Metal Gear Solid első részének „főgonosza", aki sokáig gyűlöli Solid Snake-et, mivel úgy tudja, hogy ő a tökéletes klón. Liquidet a születése után az Egyesült Királyságba viszik, itt nevelkedik, szolgál többet között a SAS-nál is. Habár Solid legyőzi, Ocelot az elvesztett jobb karja helyére inzertálja Liquid karját, s így, mint az később kiderül, Liquid tudata tovább él mélyen Ocelotban.

Solidus Snake – Ő lett a klónozás harmadik eredménye, akiről úgy tartják, hogy a tökéletes egyensúly Big Boss recesszív és uralkodó génjei között. George Sears néven megválasztották az U.S.A. elnökének is, majd később ő lett a The Sons of Liberty néven futó terrorista csoport vezetője. Végül Raiden öli meg.

lopnia egy mikrofilmet, amiben a többieknek meg kell akadályozni őt. A következő körben az a játékos válik Snake-ké, aki előzőleg megölte őt. Ahhoz, hogy Snake sikerrel járhasson, alapból számos fegyverrel, három különböző álcával, és egy lopakodó álcával szerelik fel.
A Sneaking Mission valami eszméletlenül izgalmas és élvezetes, igazi idegrendszert próbáló feladat. A Capture Mission már valamivel könnyedebb szórakozás, melynek alapja, hogy a két szembenálló csapatnak egy békát kell ellopnia és a saját bázisán tartani húsz másodpercig. Természetszerűleg

a másik társulás célja, hogy visszaszerezzék a békát, elvigyék a saját bázisukra, és megpróbálják ők is ott tartani ameddig le nem telik a nyereshez szükséges húsz másodperc. Iszonyatosan pörgős és kemény játékmódról van szó, ami ráadásul döbbenetesen poénos is: hihetetlen látvány például a békával a feje fölött menekülés közben az ablakon kivetődő kommandós. Végül de utolsó sorban itt van még a Rescue Mission, amelyben az egyik csapat egy durván kinéző kiskacsát őrizget, míg a másik csapatnak ki kell szabadítania azt. Különlegesség, hogy a meghalt játékosok nem élednek újra, hanem szellemként kóvályoghatnak a pályán és CQC-t nyomathatnak más szellemekkel.
A többjátékos mód során egyébként alapból csak az új TPS kamera áll rendelkezésünkre,



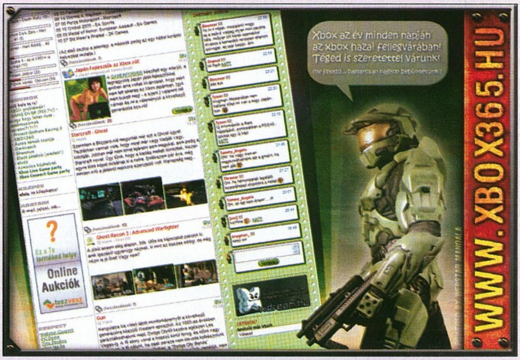
SMÁCSOL. LÁTJÁTOK, AMIT ÉN? EGY DÖRGŐS BIGE PARAGÉZIK EGY NÉPPEL ALATTUNK! LEHET, HOGY LOVÁSZON HOZZÁ EGY HICSIT DUMÁLNI...

lövéshez pedig ugyanúgy az FPS kamerát kell alkalmaznunk. Nagyon hangulatos, hogy minden, az egyjátékos módban már bevált trükköt és ügyeskedést sikerrel alkalmazhatunk itt is.

METAL GEAR FILOZÓFIA

A Metal Gear játékok mindig is nagyon komoly mondanivalóval és mögöttes tartalommal rendelkeztek, Kojima ugyanis szeretne tanítani is a játékaival, illetve gondolatokat ébreszteni a rajongók fejében. Az egyes epizódok központi témája valamilyen szinten a háború, azon belül is a nukleáris hadviselés, és minden borzalom, ami ezzel jár, illetve járhat, illetve szintén központi téma a lojalitás, az olyan katonák gondolatai és elvei, akiknek teljes titokban akár az életüket is fel kell áldozni a hazájukért. Ebbe a témába a legjobban talán a Snake Eater merül bele, ahol megismerhetjük a különleges kapcsolatot a Boss és tanítványa Jack (Naked Snake, később a legendás Big Boss néven) között. Jack ugyanis kezdetben nagyon feketén-fehéren látja a világot, ám a Boss szerint fontos megértenünk, hogy az ellenségeink csak relatív módon az ellenségeink. Nincs olyan, hogy gonosz, és nincs olyan, hogy abszolút, időtlen ellenség, ugyanis minden folyamatosan változik a politikával, az idővel együtt. Ezt Jack-nek is el kellene fogadnia: ő csupán egy eszköz. Az Egyesült Államok elnökének eszköze arra, hogy végrehajtson bármit, amit ő parancsol. Csak a küldetésre kell figyelni, s teljesíteni azt, minden más nem számít, az ellenségek és a barátok ugyanis pillanatról pillanatra változnak. A Boss teljes mértékben alárendeli magát ennek, ő a tökéletes hazafi, hiszen a játékból megtudjuk: még a gyerekét is elvették a harcmezőn, sőt egy küldetésben az egykori szerelmét, The Sorrow-t is meg kellett ölnie. Végül, aki kijátszotta az MGS3-at, az tudja, (spojler következik) hogy a saját életét is fel kell áldoznia, ugyanis ez a küldetése végcéljaholott Jack végig azt hiszi róla, hogy áruló, valójában mindent azért tett, hogy végül Jack megölhesse, és így az USA tisztázódhasson, s Jack küldetése sikerrel járjon. Boss tehát felállított mindent a hazájáért, ő a tökéletes hazafi, s ezt próbálta átadni legjobb tanítványának, Jack -nek is. A fiatal katonát azonban láthatólag annyira megviseli a katasztrofális végkimenetelű Snake Eater küldetés, melynek során örökké maradandó lelki és testi sérüléseket szerez, s melynek során elveszti a számára legfontosabb személyt, hogy végül elárulja a hazáját, s erre derül fény az első Metal Gear epizódban. Hosszú éveket áldoz arra, hogy létrehozzon egy olyan országot (Outer Heaven), ahol a régi vágású katonákat alkalmazhatja, és ahol ők parancsolnak, nem pedig egy felsőbb hatalom eszközei. Végül pedig egészen odáig jut, hogy a Metal Gear segítségével káoszba akarja borítani a Földet, s így egy olyan világ létrehozni, ahol csak a legerősebbek, az igazi harcosok maradhatnak fent. Ezzel tehát látszólag teljes mértékben megtagadta azt, amit a Boss tanított neki, bizonyos szemszögből nézve szégyent hozott rá. Persze a filozófia része, hogy ettől Jack nem vált automatikusan gonosszá, pusztán ő lett az ellenség, de ettől még ő ugyanaz a karakter, akit mindannyian annyira megszerettünk a Snake Eater alatt! Pusztán az oldalak változtak, a motivációi pedig érthetőek, minden a szemszögön múlik. Hiszen bizonyos szemszögből nézve a mai terroristák akció is elfogadhatóak, hiszen az ő szemükben bűnös az, aki a miénkben nem, s ne feledjük, hogy az USA is ölt nagy mennyiségben (két atombombával) otthonülő japán állampolgárokat. Igaz, utóbbi igazolható azzal, hogy háború volt, már ha a háború maga igazolható egyáltalán. Fontos tehát az eseményeket minden szemszögből megvizsgálni, habár a pakliban az is benne van, hogyha Jack ezek után áruló lett, akkor vajon elvállalt e volna az országa kedvéért egy olyan küldetést, melyben titkosan, beépülve, ellenségként kezelve kellett volna feláldoznia az életét, mint a Boss-nak, akit ezután nem mint az ország legnagyobb hősét, hanem mint a legnagyobb árulót emlegetnek majd. Solid Snake azonban látszólag jóval nagyobb patrióta, mint Big Boss, hiszen ő még annyi év és annyi megpróbáltatás után is kitart az eredeti céljai mellett, s biztos vagyok benne, hogy a negyedik részben, megöregedve, ám még mindig a régi lelkesedésével az utolsó leheletéig fog küzdeni a Metal Gear ellen.

"Whoever wins, our battle does not end. The loser is freed from the battlefield; the winner must remain there, and the survivor must live his life as the warrior until he dies."



Ugyanúgy jól működhet, ha álcázzuk magunkat a fűben, ha a falhoz lapulva közlekedünk, vagy ha belebújunk egy dobozba, s ily módon a régi rajzfilmpoénokhoz hasonlóan változtatjuk helyzetünket. Szintén remekül alkalmazható a CQC, szóval aki korábban Volgin katonáin profira képezte magát, az alapból szép kis előnnyel indul. Ha elég ügyesek vagyunk, simán leteríthetjük az ellenfelet, majd még a földön fejbe lőhetjük (a fejlövés azonnal halálos), s alkalmazhatjuk a többi jól bevált kombót is. Minden pálya környezete ismerős lesz azoknak, akik végigjátszották a történetet, ám egyik sem változatlanul került át a többjátékos mókába: mindegyiken számos átalakítást végeztek, hogy kiegyensúlyozottak és élvezetesek legyenek. Erre a lemezre került át a mókás Snake vs. Monkey is, mely új küldetésekkel várja a vállalkozó szellemű rajongókat. Az újdonságok véget nem érő listáját folytatja a Secret Theatre mód. Itt olyan, csak a humorra kihegyezett videókat, mint a Metal Gear Solid 4 E3-as trailere, melyben Raiden igyekszik megszerezni Snake elől az új epizód főszerepét, ám mindig pórul jár valahogy. Egy másik videóban már odáig is elmegy, hogy visszautazik az időben, hogy elintézze Big Boss-t, s ezzel megakadályozza Solid Snake megszületését. Eme kis filmecskéken szabályosan a hasamat fogtam a röhögéstől, eszméletlen humorérzékkel áldották meg ezeket a srácokat odaát.

Az extrák közül elérkeztünk a számomra legkedvesebbhez: Kojima csapata egy zseniális húzással átette PS2-re az eredeti ős Metal Gear 1-2 epizódokat, melyek annak idején csak a japánban igen népszerű MSX konzolokon jelentek meg eredeti formájukban. Amiket viszont most feltettek a lemezre, azok az eredeti verziók teljesen angol változatai, s az egészet természetesen a PS2 kontrollerével irányíthatjuk, ráadásul szinte ugyanolyan gombkiosztásban, mint ahogy az MGS3 vezérlését megszoktuk! Azért nagyon fontos, hogy ez a két Metal Gear epizód felkerült, s az is megismerkedhet vele, akinek eddig nem volt hozzá szerencséje, mert ha kronológiai sorrendbe tesszük a sorozat részeit, akkor a Snake Eater történetét közvetlenül a Metal Gear 1 folytatja – innen tudunk meg többet Big Boss későbbi tevékenységéről. S tudjátok mi a poén? Ezek a játékok még mindig ugyanolyan jók, mint régen! A zene, a nagyon hangulatos grafika, a codec-es beszélgetések, a lopakodás, minden! Próbáljátok ki: egyszer indítsátok el, s garantált, hogy órákra előtte ragadtok!

INFO

Bekerült egy új nehézségi fokozat is: akinek a hard üzemmód már nem nyújt elég kihívást, illetve akinek a célja, hogy rövid úton a klinikai pszichológusnál kössön ki, az ezentúl választhatja az European Extreme szintet is.

VÉGRE ITT VAGYOK EGYEDÜL EZZEL A DÖGÖS CSAJJAL, ERRE EZ AZ ÖREG TROTTY NEM BELÉP A KÉPBE?

Existence

Ez az alcím szintén egy lemez fedőneve, ami azonban kicsit kakukktojás, mert csak a gyűjtői kiadáshoz jár, s egy több mint három és fél órás film található rajta, melyet a játék átvezetőiből raktak össze, s kiegészítették még számos új jelenettel, valamint hangalámondással is. A cucc valami egészen elképesztően durva, minden rajongónak kötelező jelleggel intravénásan adagolandó!

Zárszavak

A MGS3: Subsistence tehát egy tökéletes remekmű, mely nagyszerű kiegészítése és tökéletesítése az egyébként is szinte hibátlan alapjátéknak. Az egyjátékos üzemmódot teljes mértékben felfrissítő új kameranézet, a Metal Gear Online, és az eszméletlen mennyiségű extra még több gyémántot helyez a koronára, amely egyébként is évek óta Kojima és a Konami fején díszeleg. Egyre kevesebb olyan játék készül manapság, melyre az átlag magyar kereset mellet bizton mondhatnám, hogy teljes nyugodtsággal ajánlom megvásárlásra. A Subsistence viszont ilyen, s nem csak a játékosoknak, hanem a játékfejlesztőknek is: így kell egy extra kiadást tökéletesen prezentálni!

InGen

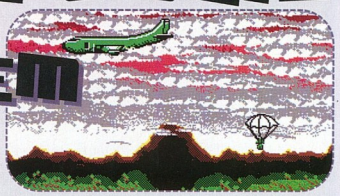
+ MINDENT ÜTŐ TÖBBJÁTÉKOS MÓD, ÉRTÉKES EXTRÁK
- AZ ALAPJÁTÉK NÉHÁNY HÜLYESÉGE MEGMARAD
■ METAL GEAR SOLID SOROZAT, SPLINTER CELL SOROZAT
▼ EXTRA: AZ EGÉSZ SUBSISTENCE EGY NAGY EXTRA CSOMAG

VÉR FAKTOR: ●●● HUMOR FAKTOR: ●●●● IDŐ FAKTOR: ●●●●

9

METAL GEAR SOLID

TÖRTÉNELEM



A Metal Gear széria erősen meghatározta a játékipar fejlődését; nélküle valószínűleg nem létezne ilyen kiforrott formájában a lopakodós játék műfaja, illetve nem kezdene egyre jobban teret hódítani a filmszerű történetmesélés. Mindezeket ugyanis egy zseniális elme, egy bizonyos japán úriember, Hideo Kojima indította el 1998-ban a Playstation–re megjelenő Metal Gear Soliddal, ám a története nem itt, hanem tizenegy évvel korábban, 1987-ban veszi kezdetét.

Metal Gear – 1987

Kojima a Konami berkein belül már korábban is beletette a kezét néhány projektbe, így például az ő hathatós közreműködésével készült el a Penguin Adventure, ám az első igazi általa fejlesztett játék a Lost World címre keresztelt platformcucc volt. A játéktervező zseni már ekkor vonzódott a háborús témákhoz, így a Lost World is ezt vette alapul, ráadásul mindezt egy maszkos női főszereplővel vonultatta fel, 1986-ban. A lényeg azonban egy évvel később következett, amikor is megjelent, s azonnal hatalmas kritikai sikereket aratott a Metal Gear. A cuccot

egy MSX nevű japán masinára fejlesztették, mely ekkor főleg Japánban, és egy kicsit kevésbé, de Európában is népszerű volt, ám az Egyesült Államokban egyáltalán nem, így oda a játék csak sokkal később, a NES portolásnak köszönhetően jutott el. Ez a verzió azonban nagyon sok változáson átesett, melyekbe Kojimának sajnos nem volt beleszólása, így végül a konverzió jóval gyengébb lett az eredetinél. A Metal Gear-ben először került előtérbe a lopakodás, és az örök figyelmének elkerülése a tiszta akció helyett, ezzel a játék egy egészen más ízt kapott. Itt ismerkedhettünk meg először az azóta legendássá vált Solid Snake-kel, aki a játék kezdetén még egy zöldfülű kommandós, és akit a feletesse, Big Boss a FOXHOUND néven futó különleges egység keretein belül elküld egy misszióra egy különlegesen megerősített, független dél-afrikai országba, Outer Heaven-be. Feladata, hogy kiszabadítsa a korábban fogságba esett ügynöktársát, Grey Foxot, és hogy elpusztítsa a titkos szuperfegyvert, a Metal Geart. Már a sorozat első darabjának jellemzőjeként is jegyezhetjük a fordulatos történetvezetést, így végül kiderül, hogy a szálakat a legendás veterán hős, Snake főnöke, Big Boss mozgatja, aki arra számít, hogy főhősünket, tapasztalatlanságát kihasználva végül csapdába csalhatja. Ez az epizód nagyon fontos, ugyanis ha

a sorozat kronológiáját nézzük, akkor ez következik a Metal Gear Solid 3 után, s innen tudjuk meg, mi történt Big Boss-szal.

Metal Gear 2: Solid Snake – 1990

Négy évvel az előző epizód után, 1999-ben járunk, Snake visszavonult a FOXHOUND-tól, ám a várva várt béke nem tartott sokáig. Egy apró közép-ázsiai militarista ország, Zanzibar Land diktátora komoly akciókat intéz a világ országai ellen, melyek során rengeteg atomfegyvert szereznek be, s így súlyos fenyegetést jelentenek. Ám nem csak ennyi a történet, hiszen atomfegyvere mánapság már minden amatőrnek van (nekem is otthon a garázsban), így ez még nem lenne elég ahhoz, hogy Solid Snake hazajöjjön a hórgászútjáról. Befigyel ugyanis az olajválság: a Föld kifogy eme nyersanyagból, így hirtelen valami alternatív megoldás után kell nézni. Egy cseh tudós feltalál egy OILIX nevű anyagot, mellyel olcsón és remekül lehet helyettesíteni a kifogyott naftát. Dr. Marvot azonban elrabolják a zanzibáriak, s így egész szépen slamasztikában hagyják az egész világot.
Big Boss után a FOXHOUND új vezetőt kap Roy Campbell személyében, aki a jelen körülmények kénytelen behívni Snake-et, és elküldeni legjobb

emberét egy baráti látogatásra Zanzibar országába; feladata egyszerű: szét kell rúgni pár hátsó felet, visszaszerezni a dokit, lecsekkolni az atomfegyvereket, megoldani egy kétszintű érettségi feladatsort, majd hazajönni. A baj azonban nem jár egyedül, ugyanis a helyszínen kiderül, hogy az első részből megismert Dr. Petrovich-ot újra elrabolták, s most itt tervez egy újfajta Metal Gear-t, a Metal Gear D-t. Ráadásul ismét árulás nehezíti Snake dolgát: az egykori bajtársa, Grey Fox átállt az ellenséghez, ám végső fordulatként még Big Boss is előbukkan újra, akiről kiderül, hogy ő Zanzibar diktátora. Snake újra megütközik vele, s ezúttal végleg elpusztítja egykori mesterét.

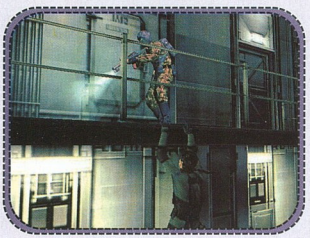
Metal Gear Solid – 1998

A legenda, a játék, amit mindenki ismer, vagy legalábbis mindenki hallott már róla. A fiatalabb generáció számára ez tette ismertté Solid Snake nevét, és ezzel lépett végleg a designer félistenek közé a rendező/designer Hideo Kojima. A Metal Gear Solid különlegessége, hogy a korábbi részek hangulatát teljes mértékben három dimenzióba ültette, és a Sony

Playstation hardverének köszönhetően mindezt eszméletlen minőségben prezentálhatták a Konamis fiúk. Itt ismerhettünk meg először olyan játékmechanizmusokat, melyek a mai napig jelen vannak a hasonló stílusú játékokban, ám az igazi hírnevet a filmszerű megvalósítás, az eszméletlen rendezés és a fordulatos történet hozta meg. Solid Snake ismét Roy Campbell megbízásából, ezúttal egy Shadow Moses Island-en elhelyezkedő, nukleáris fegyvereket gyártó amerikai épületbe megy, amelyet terroristák foglalnak el. Itt kerülnek először fókuszba olyan, szintén legendás karakterek, mint Otacon, Ocelot, Psycho Mantis, vagy sokak kedvence, Liquid Snake. A küldetés során előkerül a FOXDIE nevű vírus, ami végül megöli Liquidet, s berekül Solid Snake testébe is, ám rá nem hat azonnal. Viszont elképzelhető, hogy a jövőben bármikor megtámadja szervezetét.

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty – 2001

A következő MGS epizód már a Playstation 2-re jelent meg, akkoriban szintén lenyűgöző grafikával és még tovább csiszolt játékmenettel, illetve még jobban megcsavart történettel. A játék Solid Snake küldetésével veszi kezdetét, aki már Otaconnal együtt a Philanthropy nevű szervezetben küzdenek, mely a Metal Gear fejlesztések eltörléséért küzd. Az igazi meglepetés azonban Snake küldetése után következik, ugyanis ezt követően a játék maradék, igen tetemes részében nem a verhetetlen kőkemény kommandóst irányíthatjuk, hanem egy teljesen új karaktert, Raident, aki egy új FOXHOUND ügynök, s habár koránt sem kezdő (már gyerekkora óta katonának képzik), mégis egészen más karakter, mint Solid Snake. Ez sokaknak, főleg a keményvonalas rajongóknak nem nyerte el a tetszését, Raiden ugyanis sokkal nőiesebb karakter; hosszú szőke haja, és sima pofija, valamint stílusa miatt sokan úgy gondolták, hogy nem



méltó a keményarc Snake helyére (ráadásul még a barátnőjével sem tud dűlőre jutni). Végül mindettől függetlenül a játékosok és a sajtó zabálta az új Metal Gear Solid epizódot, amely learatta a sorozat legnagyobb kritikai és anyagi sikerét.

Metal Gear Solid: The Twin Snakes – 2004

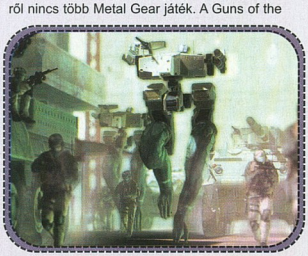
A fáma úgy tartja, hogy Shigeru Miyamoto Nintendo főnök odaszólt a Konaminak, hogy nem lenne-e kedvük egy Metal Gear játékot készíteni a GameCube-ra. Kojima belement, de azt már az elején leszögezte, hogy ennek egy remakenek kell lennie, nem pedig egy új játéknak, s azt is eldöntötte, hogy egy új fejlesztőcsapatra bízza a munkát. Ez a döntés egyrészt azért született, mert Kojima csapata akkoriban éppen keményen hajrázott az MGS3-mal, másrészt pedig nem volt tapasztalatuk a GameCube-ra történő fejlesztésben. A Nintendo végül az akkori egyik legjobb külsős csapatát, a Silicon Knights-ot találta a legmegfelelőbbnek a munkára, akik a Twin Snakes fejlesztésének oroszlánrészét végezték. Úgy döntöttek, hogy a Metal Gear Solid első részének újrafeldolgozását készítik el. A játék alá egy új grafikus motort írtak, mely legalább olyan szép, sőt néhány esetben szebb grafikát produkált, mint a Playstation 2-es Sons of Liberty. Ráadásul bevezettek egy rakás olyan játékmenetbeli újdonságot, amelyek szintén először az MGS2-ben mutatkoztak be. Az átvezető animációk egy külön téma, ezeket ugyanis a Konami és a kultikus filmrendező, Ryuhei Kitamura közösen készítették. Ezek a jelenetek messze dinamikusabbak és jobbak, mint az eredeti MGS átvezetői: Kitamura zseniálisan használja a bullet-time-ot, s kiválóan koreografált lövöldözésekkel töltötte meg a játékot.

Metal Gear Solid 3: Snake Eater – 2004

Habár Kojima a második résszel lezártnak tekintette a Metal Gear Solid történetét, a játékosok nem így gondolták a befejezést, s többet szerettek volna megtudni Solid Snake életéről, történetéről. Habár Solid Snake a sorozat fő protagonistája, érdekes, hogy a három részből csupán csak az elsőben ő az abszolút főszereplő (illetve a két ős Metal Gear epizódban). A Snake Eater ugyanis egészen a sorozat gyökereihez, mindegyik rész elé ugrik vissza, s bemutatja, hogy tulajdonképpen honnan is származik az új részek hőse. Az MGS3 főszereplője ugyanis a fiatal Big Boss, aki ugyan ezt a titulust csak a játék végére kapja meg, a korábbi kódnevéből (Naked Snake) már lehet tudni, hogy ő az első ilyen jellegű ügynök, s hogy a későbbiekben a „tőle származó" karakterek kapták meg valamilyen formában a Snake kódnevet. Naked Snake pályafutása sok tekintetben hasonlít Solid Snake első kemény küldetésére, ahol pont a harmadik rész akkor már öreg főszereplője az áruló és főellenfél. Big Boss is még zöldfülű a játék kezdetekor, s a lelkileg és fizikailag is minden határon túlmenő erőfeszítést igénylő küldetés megoldása közben „nő fel", akár csak Solid Snake később. Ugyanakkor a későbbi énjére jellemző szakálla, éles, kemény arcvonásai már itt is megvannak, s szerény véleményem szerint Kojimának sikerült megalkotnia a világ egyik legjobb játékkarakterét a fiatal Big Boss személyében. Ebben persze az is közrejátszhatott, hogy a harmadik rész esetében a technika már szinte mindent megengedett, ami ahhoz kellett, hogy Kojima a lehető legfilmszerűbben mesélje el a történetet: minden karaktert eszméletlenül élethű ajakmozgása, mimikája és csodás, motion capture-ölt mozgása teszi a mester karaktereit minden korábbi próbálkozásnál élőbbé és hihetőbbé.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriot – TBA

Habár az új rész egyelőre még jócskán fejlesztés alatt áll a Sony új generációs Playstation 3 masinájára, talán érdemes lehet szót ejteni róla is pár sorban. Ennek az epizódnak az elkészítésére főleg az európai játékosok által írt tetemes mennyiségű levél és kérés késztette Kojimát, habár korábban újfent megfogadta, hogy részéről nincs több Metal Gear játék. A Guns of the Patriotban újra Solid Snake a főszereplő, s ez az epizód végül pontot tesz a karakter életének végére. A fináléra valószínűleg visszatér minden jelentősebb karakter: Otacon egész biztos, de számíthatunk Raidenre, Ocelotra, sőt, egyes madárkák azt csiripelték, hogy még Big Boss-t is viszontláthatjuk!



InGen

ICE AGE 2: THE MELTDOWN

SPOILER FAKTOR

PC PS2 XBOX GC GBA DS

- EUROCOM
- VIVENDI
- WWW.ICEAGE2GAME.COM
- 2006. MÁRCIUS
- TESZTPLATFORM: PC

IGAZI MÁSZKÁLÓS GYŰJTÖGETŐS JÁTÉK, MEGLEPŐEN JÓ KAMERAMOZGÁSSAL, ÍGY AZTÁN JOBB LETT ANNÁL, MINT AMI EGY ILYEN KATEGÓRIÁJÚ JÁTÉKTÓL VÁRHATÓ.

Ahogy az minden menő animációs film megjelenésekor várható, a forgalmazók a film mellett minden egyéb területet igyekeznek kihasználni, a minél magasabb bevételért. Így tehát természetes, hogy szinte a film bemutatójával egyidőben a boltokba kerül a film célközönségének szánt játék is. Mivel a Jégkorszak 2002-ben hatalmasat kaszált a mozikban, az elkészült második résszel is hasonló sikerre számítanak. Tekintve, hogy a név már ismert nem csak a gyerekek, de a felnőttek körében is, méltán számítanak a filmből készült játék népszerűségére, és magas eladási számaira.
Nekem sikerült néhány nap alatt végigjátszanom a játékot, és így álljon itt ez az írás azért, hogy aki elolvassa, a játékot kézbe véve elkerüljön néhány bosszantó eltévedést, vagy tanácstalanságot.

Waterpark 1

Ezen a pályán először a szintek közötti és a szakadékok fölötti mozgást tanuljátok meg. Csak kövessétek a földön elszórt makkokat, és eljutok az első aranyszínű dióhoz, amit ha felvesztek, beszakad a talaj, és egy új helyen találjátok magatokat. Miután átúsztatok a túlpartra, a jégtáblákon ugrálva tudtok továbbhaladni, és következő parton megtudjátok, hogy a barna makk 1 pontot, a zöld 5 pontot, a gesztenye 20 pontot ér.

Waterpark 2

Itt tanuljátok meg, hogy a jégbefagyott dolgokat hogyan lehet megszerezni, és hogyan tudtok felmászni a különféle falakon, valamint azt, hogy a pályák teljesítéséhez többnyire adott számú aranyszínű diót kell megszerezni. Először szedjetek össze mindent az alsó szinten, törjétek be a jégtáblákat, (dupla felugrás és tűz gomb) majd balra, az emelkedő tetején másszatok fel a falon. A felső szinten megtaláljátok a harmadik diót, és már csak vissza kell menni a kiindulási helyhez, mert ott találjátok a pálya kijáratát.

Waterpark 3

Először két dühös varacskos disznóval kell felvenni a harcot, ami abból áll, hogy néhány jólirányzott pofonnal elkábítjátok őket, így egy időre békén fognak hagyni. A bunyó után futás tovább a túloldalon, a sziklákon felugrálva egy párkányra, ahol a síkos fal következik, amin csak az akció gomb folyamatos nyomkodásával lehet felmászni. A fal tetején át a kidőlt fatörzsön a sárga virághoz, aminek a szirmaival az életerőt lehet kicsit javítani, csak pofozni kell egyet a virágon és összeszedni a szirmait. Ezután egy kis játék következik a kardfogú tigrissel. Diego utálja, ha bárki is követi, viszont neked össze kell szedned adott idő alatt a bokros területen lévő 14 makkot. Mindössze annyi a teendő, hogy mikor hátrafordul, az ugrás gombbal halottnak kell tettetni magad, és ha már nem figyel az ugrás gombbal felkelni, és folytatni a lopakodást.
A játék után egy újabb veszéllyel ismerkedtek meg, ami ezúttal a levegőből érkezik, néhány denevér képében. A következő új tudás a rejtett tárgyak megtalálása. Néhány helyen, a bokrokban rejtőzik némi gyümölcs, ami a speci képességekhez kell, és lesz, amikor a diót is így kell majd megkeresni. Ehhez mindössze annyit kell tenni, hogy a szimatolás gombot kell egy darabig nyomva tartani, és ha van a közelben rejtett tárgy, akkor a levegőben láthatóvá válnak a szagok. Ha egészen közel van, amit kiszimatoltál, akkor az egyszerűen előugrik a bokorból. Az első aranydiót máris szimatolással kell megtalálni, a barlang bejárattól balra lévő bokorban. Ezután futás tovább a barlangba, és a terem végén mászás fel a falon, ahol viszont a földbe ásva rejtőzik a második dió. A harmadik dió megtalálásához fordulj meg, ugorj át a szemben lévő területre, a folyosó végén ugorj le, kövesd a szétszórt makkokat, és eljutsz egy kisebb nyílásba, ahol a gyümölcsevő medve mellett, a földbe ásva találjátok a harmadik aranydiót. A medve mellett lévő táblárol ismét egy újabb tudással lesztek gazdagabbak, mert itt tudjátok meg, mire is jók a gyümölcsök, és hogyan lehet a speciális harcmódot aktiválni. Ezután egyszerűen csak futás ki a barlangból, követve a még fel nem szedett makkokat, és eljuttok egy újabb bokorhoz, amelyben a negyedik dió rejtőzik.

Néhány helyen, a bokrokban rejtőzik némi gyümölcs, ami a speci képességekhez kell, és lesz, amikor a diót is így kell majd megkeresni. Ehhez a szimatolás gombot kell egy darabig nyomva tartani, és ha van a közelben rejtett tárgy, akkor a levegőben láthatóvá válnak a szagok.
INFO

- DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

Waterpark 4

Itt tanuljátok meg, hogy hogyan kell a kövekkel célba dobni, hogy távolról is le tudjátok győzni a veszélyes ellenségeket. Ha beértél a barlangba, egy újabb játék következik, amihez előbb el kell futni a túlsó kijárathoz, majd vissza Mannyhez, aki mellett a barlangi denevérek tanyáznak. Itt a makk, hol a makk játékot fognak veled játszani, ami annyiból áll, hogy egyikőjük a szájában tart egy makkot, majd elrejti a szárnyai alá, és összekeverednek. Neked csak háromszor el kell találni, melyiknél van a makk. Ha sikerült mehetsz tovább, a barlang másik kijáratához, ahol egy teknőst kell rávenned, hogy álljon neked bakot, hogy feljuthass egy magasabban lévő helyre. Miután hiába szövegeltél neki, csak adj neki egymás után két pofont, és máris elfoglalja a helyét, hogy a hátáról felugorva tovább tudj haladni. Ha sikerült felugranod, akkor csak jobbra ugorj le, és ott találod a pálya kijáratát.

Waterpark 5

Ezen a pályán a cél a völgyből a hegycsúcs elérése. Először a völgyben szedjetek össze mindent, és csak utána induljatok el a középen balra lévő sziklákon felugrálva. Az első kiugró végén egy borostyánnal befutott falon mászzatok fel, és a fal tetején lévő párkány végén ugorjatok egy szinttel lejjebb, amelynek a végén találtok a falon egy repedést, melyen át kell mászni. A túloldalon egy kis jeges csúszkálás következik, egészen a következő mászófalig, ami már csúszós fal lesz. Mászzatok fel rajta, és a csúcson ismét egy játék következik, hogy tovább haladhassatok. Most bowlingozni kell, mégpedig úgy, hogy legalább 100 pontot elérjetek a 10 menetben. Ha megvan a 100 pont, a jutalom egy aranydió, és következik egy ügyességi játék, de most nem időre. Sidet, a lajhárt irányítva kell lecsúszni egy szánkópályához hasonló jeges lejtőn. Menet közben át kell haladni a kapuk között, kikerülni az akadályokat, és minél több makkot eltalálni, ugyanis a végére legalább 7000 pontot el kell érni. Közben két alkalommal lesz egy kis reflexpróba a levegőben. Mindkétszer a képernyő közepén lévő rombuszt kell figyelni, és mindig olyan irányba meghúzni az irányító kart, amilyen irányba mutató nyíl van a rombuszon belül.

Forest 1

Itt tanuljátok meg, hogyan kell az átugorhatatlan mélységek fölött, az indákon himbálódzva haladni. Mielőtt felugrotok a csábítóan lengedező indára, szedjetek össze mindent azon az oldalon, amelyiken álltok. Ezután csak álljatok az inda alá, és egy dupla felugrással máris a levegőben lesztek. Mikor az inda átlendül a túloldal fölé, egy sima ugrással ugorjatok le róla. A földet érés után egy kis vízi akadály következik, amit legegyszerűbben a tavi rózsák levelein átugrálva küzdhettek le. A túlsó parton, a jobb szélen lévő fa alatt találjátok földbe ásva az első aranydiót. Ezután ismét át kell kelni a vízen, majd a túlparton, a jobb szélen lévő szikla peremre felugrálva átbújni az átjárón. Itt egy játék következik a majmokkal, akik ellopták előletek a hőn áhított diót. A játék lényege, hogy az ágak között felbukkanó majmokat adott idő alatt, 25-ször kell kővel eltalálni. Innen vissza kell menni arra, amerről jöttetek. Az átjáróval szemben lóg egy majom a fáról, és alatta egy pókháló van kifeszítve, mint egy trambulin. Erről ugrálva tudtok feljutni a fa lombja közé az egyik ágra, ahol megtaláljátok a harmadik diót. Innen vissza kell menni a középső szigetre, ahol egy nagy fa törzsén találjátok az átjárót, amelyen keresztül feljuttok a fák lombjai közé. Innen egy kis ugrálás következik, de csak követni kell a makkokat, és megtaláljátok a pálya kijáratát.

Forest 2

Az első feladat a fészkükből kiesett fiókákat egyenként visszavinni a fészekbe. Ezután álljatok a fészektől jobbra lévő fa alatti fűcsomóba, és egy dupla ugrással kapaszkodjatok fel a kifeszített indára. Ezen lecsúszva egy barlang bejáratához értek, amiben egy kis csúszkálás következik. A túloldalon keressétek meg a gyümölcsevő medvét, mert ő fog segíteni megszerezni a diókat. Ahhoz hogy segítsen, három almát kell neki hozni a nem messze lévő fáról. Álljatok a fa mellé, és az orrszarvú amint meglát, nekirohan a fának, és leesik egy alma. Ha mindhárom almát megette a medve, felül a szikla tetejére. Menjetek fel ti is, és a mögötte lévő kis kövek egyikére üljetek fel. Az akció gombbal indíthatjátok a kilövést, és csak arra kell figyelni, hogy milyen erősségű visszarepít oda, ahonnan leestetek. A fa megmászása után, eljuttok egy barlangba, amin át egy kiértek egy tisztásra. Itt Diegóval következik egy játék. A kis csíkos patkányokat kell neki 30-szor fejbecsapni, amikor kidugják a fejüket a lyukakból. Ha sikerrel jártál, akkor egy ügyességi játék következik. Az úszó jégtáblákról kell összeszedni 20 makkot, majd az aranyszínűt. A jégtáblákon ugyan nyugodtan ugrálhattok, sőt a vízhez is hozzá érhettek néhányszor, de csak óvatosan. Négy egymás utáni csobbanástól jégtömbbé fagytok, és minden egyes alkalommal mikor a vizet érintitek, eggyel csökken az életerő. Ha megvan az arany makk, a hatalmas hal gyomrában folytatódik az utazás. El kell jutni a hal végébe egy kis ugrálással, mászással, és lecsúszással, majd meginteg egy játék következik. 30-szor kell kővel eltalálni a szemeket, melyek a kijáratot őrzik.

Mud Bog 1

Most a földből feltörő vízsugarakat kell használni, hogy magasabb szintre jussatok. Ehhez a feltörő víz közelében lévő nyílásokat kell elzárni kővel, hogy nagyobb legyen a víz nyomása, és magasabbra lőjön ki. Az első követ rögtön a vízsugár mellett találjátok. Amint a helyére került, fel tudtok menni egy magasabb szintre, ahol a második követ találjátok. Ezt is tegyétek a helyére, így már fel tudtok menni a falombon egy kezdő löket. Ha mind az öt dió megvan, akkor menjetek át a túlpartra, ahol a két hód járőrözik. A pálya kijáratát középen találjátok, a sziklafalon.

Forest 3

Jobbra, a fatörzsön nőtt gombákon ugrálva és borostyánokon mászva menjetek fel a fára. Ha leestek, csak oda kell menni a mamuthoz, és az jai közé, ahol a harmadik kő található. Ha ez is a helyére került, akkor a vízsugárral fel tudtok menni a legmagasabb padkára, ahol egy barlangnyílást találtok, melyen át egy völgybe juttok.

Mud Bog 2

A keselyűk nagyon mérgesek, mert valaki összekeverte a tojásaikat. Ha segítetek, hogy minden tojás a helyére kerüljön, akkor cserébe az

MOZILOGIA

2002-ben mutatták be a Jégkorszak című animációs filmet, ami a várakozásoknak megfelelően jó néhány hétig az USA jegyeladási listájának első 10 helyének valamelyikén tanyázott. A filmben három jó barát, Manfréd a jólelkű mamut, Sid az ügyefogyott és fecsegő lajhár, és Diego a társaitól elpártolt kardfogú tigris kalandjait kísérhettük végig, mialatt egy elveszett csecsemőt visznek a törzse után. Természetesen a vállalkozásuk sikerrel járt, és az útjuk végére a három kalandor elválaszthatatlan barát lett.
Az előző rész sikerének ismeretében, tökéletesen megjósolható volt, hogy a Fox elkészíti a történet folytatását. Magyarországon március 30-án volt a második rész bemutatója, Jégkorszak 2 – Az olvadás címen. Az újabb epizód ott folytatódik, ahol az előző rész véget ért, vagyis a három cimbora önfeledten lubickol a véghez vitt hőstettük sikerét ünnepelve. Szó szerint lubickolnak, mivel a jég olvadni kezdett, és a világuk egyetlen hatalmas élményfürdővé vált, csúszdákkal, gejzírekkel. Sid rájön, hogy veszélyben a völgyük, ugyanis egyetlen vékonyodó jéggát állja csupán útját az áradásnak, ami ha átszakad, mindent elönt, és a hatalmas vízzel megérkeznek majd azok az élesfogú csúszómászók is, akiknek minden vágyuk az, hogy átvegyék az uralmat az élményfürdőjük fölött.

egyikük felrepít a magasan lévő sziklára, a pálya kijáratához. Rögtön balra, egy alacsony sziklán találjátok az első fészket, amiből a kék tojást kell átvinni a vele szemben, a bejárat jobb oldalán lévő fészekbe. Ott vegyétek kézbe a zöld tojást, egyenesen ugorjatok át a fészek szélén, menjetek le a kidőlt fatörzsön, és a tojást a fán ülő keselyű alatti lyukba kell beletenni. A víznyomás átrepíti a tojást a helyére. Másszatok át abba a fészekbe, és onnan az aranyszínűt kell elvinni, de ezt sem a fészekbe, hanem a fészek közelében a földön található másik lyukba, amiből a vízsugár ezt a tojást is a helyére repíti. Ha sikerült, a keselyű az ígérete szerint felrepít a pálya kijáratához.

TIPPEK, TRÜKKÖK

- A kőrakásokból korlátlan mennyiségű követ szedhettek össze.
- A nagyméretű virágok minden esetben rejtenek valami kincset.
- Minden bokrot érdemes megszaglászni, mert sok rejt valamit.
- A falakon mászkáló bogarakat dobjátok meg kővel, mielőtt felmásztok.
- Néhol találtok olyan lyukakat, melyekből víz szivárog. Az akciógombot nyomjátok meg mellette, és felrepültök olyan helyekre, ahol újabb makkokat szedhettek össze.
- A pályákon az útvonal végig jelölve van az elszórt makkokkal, de ahhoz, hogy a maximális pontot elérjétek, időnként alaposan el kell kalandozni az útvonaltól, mert sokfelé találni felszedhető makkokat.
- A magaslatokról bátran leeshettek, nem történik semmi.
- A víz alatt mindig nézzetek körül, sokszor tele van a fenék makkokkal.
- Piranjákra csak a víz alatt kell vigyázni, a felszínen úszva nem bántanak.

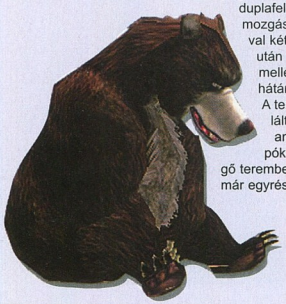
Mud Bog 3

A kis tapírok imádnak a sárban játszani, és hemperegni, viszont addig nem segítenek átkelni a sártengeren, amíg nem bizonyítjátok, hogy méltó játszótársak vagytok. Most egy kis memóriajáték következik, ami annyiból áll, hogy a kis huncutok egymás után bukfenceznek egyet a sárban, és nektek meg kell jegyezni, majd ugyanabban a sorrendben rájuk mutatni. Öt sorozatot kell eltalálni, de hogy nehezebbé tegyék, mindig eggyel több bukfencezik közülük. A megoldás csupán annyi, hogy minden alkalommal az előző sorozathoz tesznek hozzá még egyet. Ha ügyesek voltatok, akkor az egyikőjük hátára fel lehet ugrani, aki elvisz egy kis szigetig. Ott leugrani, át a másik hátára, majd onnan a következő szigetre, ahonnan ki tudtok ugrani a túlpartra. Ott beszéljetek a kis tapírral, majd fel kel másztok a falon, és az ott lévő kicsit lelökni, mivel nem mer leugrani egyedül. Innen menjetek le vissza a partra, és az újabb sártengeren át fognak vinni egy szigetre, ahonnan kiugorhattok a túloldalra, a pálya kijáratához.

AZ ERDEI GYÜLEKEZŐ, MÁR CSAK A HYUSZKINA ÉS A MEDVE HIÁNYZOTT

Mud Bog 4

Az átjáró egy sötét barlangba vezetett, ahol pókok tanyáznak. A középen lévő büdös zöld löttyön természetesen nem tudtok átjutni, csak úgy, ha a bal oldali falon lévő pókhálón végigmásztok. A teremben a pókokat legcélszerűbb végleg eltüntetni, csak a duplafelugrós és tűzmozgás kombinációval kétszer egymás után kell jó közel mellette, vagy a hátára lecsapni. A terem végén találtok egy átjárót, ami egy újabb pókoktól hemzsegő terembe vezet, de itt már egyrészt a kilőttek helyett újabbak fognak jönni, másrészt a plafonról le fog ereszkedni egy hatalmas dög. Vele is könnyedén el lehet bánni, csak egy kicsit többször kell közvetlen mellette a jégtörős ugrást bevinni. Ha végeztetek a nagy pókkal, a hasáról felugrálva tudtok felmenni a kijárathoz.



Mud Bog 5

Ismét kijutottatok a szabadba, egy mocsaras területre. Innen megint aranyszínű diók összeszedése árán lehet kijutni, de a diók most a területen látható magaslatokon rejtőznek. A bejárattal szemben lévő földnyelven mászkál egy színes tollú, hosszú lábú madár. Menjetek oda hozzá, és néhány pofon után le fog ülni a földre, hogy felüljetek a nyakába. Az ő hátán ülve, kis repülésekkel és ugrásokkal eléritek az addig megközelíthetetlen helyeket.

A pályán összesen négy diót kell megtalálni. Az elsőt, egy viszonylag alacsonyan lévő kiugrón találjátok, a második már egy kicsit magasabban, egy lépcsőzetes szirt második szintjén lesz. A harmadik lelőhelyéhez onnan kell átrepülni, ahol a másodikat találtátok. A negyedig dió a legmagasabb szirten van, amihez a kilövellő vízsugárral tudtok feljutni. A vízsugár magasba emeléséhez kőre lesz szükség. Az első követ egy olyan szirten találjátok, amire arról lehet átugorni, amelyiken egy lúd járőrözik. Ezt a követ tegyétek a nyíllal megjelölt helyre, az így megnövő vízsugárral menjetek fel a párkányra, ahol egy újabb követ találtok. Ezt is tegyétek a megjelölt helyre, és az ezután megnőtt vízsugár már felrepít a negyedik dióhoz. Innen át kell menni a szomszéd szigetre, ahol a kijáratot találjátok.

INFO

A kézzel rajzolt animációs filmek kora leáldozott, a Toy Story megjelenése után csak pár év kellett, hogy minden stúdió - köztük a Disney is - áttérjen a számítógéppel készített filmekre.

Sloth Village 1

Egy völgyben találjátok magatokat, ahol a tapírok tűztáncot járnak. Keressétek meg a színpad mögött a pókháló ugratót, arról ugrás fel egy kiugróra. Itt megint egy játék következik: versenyásás a diókért. Három lyukat kell gyorsabban kiásni a nyíllal megjelölt helyeken, mint az ellenfél. Ha győztetek, futás ahhoz a barlangbejárathoz, ahol a zöld kismadár kelleti magát, mögötte találjátok a kijáratot.

Sloth Village 2

Itt négy diót kell összeszedni. Fussatok át a szakadék fölötti fatörzsben, és balra, a varázsló mellett találtok három különböző színű érmét. Ezeket kell a közelben lévő totemoszlop belsejébe bedobálni. Mindegyiket annyiszor, hogy az oszlop megfelelő színű része, a bejárattal egy irányba forduljon. Ha kész, a túloldalon, a borostyánon fel tudtok mászni az első dióért. A második diót úgy kapjátok meg, ha segítetek a madaraknak visszaterelni a fészekbe a három elkóborolt fiókát. Csak úgy kell futni a madarak mögött, hogy a fészkük felé vegyék az irányt. A harmadik diót a bográcsát kavargató lajhártól kapjátok, cserébe azért, hogy hoztok a kondérjába négy chilit. Ezeket a földbe ásva fogjátok megtalálni, kettőt a szikla túloldalán, kettőért pedig a lengő liánokon kell felmenni egy magasabb területre. A negyedik diót egy magas szikla tetején találjátok, amihez a szakadék fölötti fatörzstől jobbra lévő sziklafalról kell a vízbe ugrani, és elúszni a vízesés felé. Ott találtok egy kiugrót, ahonnan egy mászófalon lehet felmenni a szikla tetejére. Ha megvan a négy dió, ugyanazon az átjárón tudtok továbbmenni, ahonnan érkeztetek.

IGEN, EZ BIZONY NEM MÁS, MINT A GÖHÖSZ LAMHELYE, AZ ORLUVOH

Sloth Village 3

Rögtön jobbra másszatok fel a falon, a kivágott fa törzséről ugrás fel a kifeszített liánra. A varázsló előtti kékesen világító nyílásban gyújtsátok meg Scrat farkát, és irány fel a falon a varázsló mögött. Nagyon kell sietni, mert egy idő után a láng kialszik. Ha sikerült a tűzgyújtás, a jutalom egy aranyszínű dió lesz. Ezután csak oda kell menni a kifeszített kötélhez, lecsúszni rajta, onnan átugrani a szomszédos kiugróra, és a közepén egy szinttel lejjebb esni, ott lesz a kijárat.

Sloth Village 4

Ismét egy barlangban vagyunk, ahol a forró láván úsznak a szikladarabok. A terem szélein lévő járatokba úgy tudtok bejutni, ha a bejáratokat elzáró pókhálókat felgyújtjátok. Ehhez az indulási helyen meg kell gyújtani Scrat farkát, és amíg lángol, elérni az adott helyekre. Az első diót egy

sarokban találjátok, ahol egy keskeny billegő kőről lehet átugrani a sziklapadra. Innen vissza az indulási helyre, és irány a mászófal, lángoló farokkal. Útközben egy pókhálóról felugorva tudtok felmenni a barlanghoz, amiben a bal oldali járatban a földbe ásva megtaláljátok a második diót. Megint irány vissza a kiindulási hely, és megint

lángoló farokkal, de ezúttal abba az irányba kell menni, ahol két inda leng a plafonról lelógva. Ezek segítségével juthattok be a következő járatba, ahol a földbe ásva találjátok a harmadik diót. Megint vissza a kiindulási helyre, és indultatok el abba az irányba, ahol időnként lángok csapnak fel a levegőbe. Pontos dupla ugrásokra és rugózásokra lesz szükség, hogy még a láng kialvása előtt felérjetek. Innen egy hosszú csúszás következik, de a csúszás végén a negyedik diónál álltok meg. Innen csak egy szintet le kell ugrani, mert pont ott van a kijárat.

Sloth Village 5

Megtaláltátok végre Sidet, aki a plafonról lóg le a lábánál felkötve. A kötéltartó cölöpökhöz kell eljutni, és rájuk ugorva, a már jól ismert jégtörő ugrással szétzúzni őket. Induljatok el balra fel a falon, a párkány végén találtok egy követ, amit el kell vinni a nyíllal jelölt helyre. Ha a helyére került, egy szikla jön ki a földből, amin fel tudtok mászni. Itt egy makkot kell belepűfölni egy repedésbe, amitől megemelkedik a láva szintje, így a köveken ugrálva már át tudtok menni a túloldalra. Ott a pókhálón elrugaszkodva ugorjatok fel, és egy barlangon keresztül eljuttok a kifeszí-

tett kötélig, amin le kell csúszni. A túloldalon ismét egy kisebb járatban találtok egy újabb követ, amit ki kell onnan hozni és a megjelölt helyek egyikére tenni. Amint kijött a földből az oszlop, a mögötte lévő résen át, juttok fel a tetejére. Onnan elrugaszkodva ugorjatok át a közelebb lévő kiugróra, ahol egy újabb követ találtok. Azt tegyétek a másik megjelölt helyre, az oszlop így megint feljebb emelkedik, hogy át lehessen ugrani róla ezúttal a másik irányba. Nehéz lesz, de nem lehetetlen. Ha sikerült, ott megint találtok egy makkot, amit egy repedésbe kell beletuszkolni, és a láva megint emelkedik egy kicsit, és újból át tudtok menni a köveken. A túloldalon rá kell ülni a gőzölgő lyukak egyikére, ahonnan a már ismert kilövésekkel tudtok átrepülni a cövekekhez. Arra figyeljetek, hogy a jobb szélső kilövő helyről két cölöpöt lehet elérni. Az első ott lesz, ahol landoltok, a másodikhoz pedig át kell ugrani a balra lévő kiugróra, ott végigfutni a párkányon, és a folyosó végén lesz a másik cölöp.

Glacier

Ismét a jeges világban folytatódik a kaland. Ugrás át a szomszédos kiugróra, és menni tovább, amíg el nem értek a mászófalhoz, aminek a tetején lesz egy rés. Azon át egy jégbarlang belsejébe juttok. A szemben lévő falnál találtok egy makkot, amit a repedésbe kell belepüfölni. Ettől megemelkedik a vízszint. Az egyik jégtáblaról fel tudtok ugorni oda, ahol az átjáró látszik a falon. Azon keresztül feljuttok egy keskeny átjáróra, ami átível a barlang fölött. A túlsó végén balra ugrás át a szomszédos kiugróra, és ott találjátok a következő beverésre váró makkot. Amint a helyére kerül, a plafonról leszakad egy hatalmas jégcsap, ami kilyukasztja a barlang alját, a víz kifolyik. Ugorj fel a mögötte lévő nyílásba, amin keresztül egy rövid csúszkálás után visszaérsz Diego mellé, aki kivisz a barlangból.

A gleccserfalon el kell jutni a párkányokon ugrálva addig, amíg a mászófalhoz nem értek. A fal tetején egy újabb repedés, amin keresztül megint egy jégbarlangban találjátok magatokat. Keressétek meg a barlang kijáratát a szabadba, és rögtön balra fel kell mászni a falon, majd a tetején, egy résen át egy újabb barlang következik, amin átjutva egy vízhez értek. Innen a víz alatt vezet tovább az út. Ha egyenesen úsztok, elértek az első aranydióhoz. Innen induljatok el visszafelé, és ha figyeltek, egy csak ebből az irányból látható elágazást találtok, ami elvezet egy hatalmas barlanghoz, aminek a közepén egy óriási jégkocka tart fogva egy mamutot. Fussatok át a termen, mászás fel a falon, egy kis lesiklás, és egy újabb terem, aminek a közepén egy kisebb tó van. A tó partján, egy csontváz őrzi a második diót, amihez csak a víz alól lehet eljutni. Ezután át kell úszni a tavon a sziklához, amiről fel lehet mászni a járathoz, aminek a végén az előző teremben, közvetlenül a mamutot rejtő jégtömb fölé kerültök. Ugrás a jégtömb tetejére, amiben a mamut fölött a harmadik dió van befagyva. Csak törjétek össze a jégtömböt, a mamut kiszabadul, áttöri a jégfalakat, így szabad az út egyenesen abba a terembe, ahonnan indultatok. Innen ismét ki a szabadba, de most tovább, balra tartva a fészekig, ahol egy tojáshéjat fel kell venni, ugyanis a keselyű mögött csak ez alá bújva tudtok továbbmenni a pálya végéhez.

Jó szórakozást, és minél kevesebb dühöngést, ha valami nem sikerül elsőre.

Clemi

AJÁNLOTT KONFIG: PIV 1,7 GHZ, 512 MB RAM, 128 MB DIRECTX 9.0C KOMPATIBILIS VGA

+ MOZGALMAS, ÉS SOKSZOR KIS FEJTÖRÉST OKOZÓ PÁLYÁK
- TÚLZÁSBA VITTÉK A PIXELRE KISZÁMÍTOTT UGRÁSOKAT
■ ROBOTS
EXTRA: -

VÉR FAKTOR: ●●●
HUMOR FAKTOR: ●●●
IDŐ FAKTOR: ●●●

NYEREMÉNY-JÁTÉK
3. FORDULÓ
Betűtenger

Az alábbi betűtenger 10 játék címét rejti. Találjátok meg mindet!

B T H U U M A U L K Z B M Y K F I X R T
O M P M S Y J Z S Q J L C R A S H D A Y
A W X S O K T C A X P E Y V D X M V O L
A Q U O X E C B Z H P T H F V K K U H K
G K Y F H U F A K Y W K D S K N P G X O
A C D W H P P Q C P L L O C O M A N I A
B R P F X V E U P D S V B M P B S D Y A
I A U O A I I D E Q J Y Z Q T X O K Y Q
D Z U M O D I P L O M A C Y Q P G P U C
S Y G U N R F O N L I N E H Y G S C V N
W F Q V H L P I O I X M B G O D P E G J
G R U G M L O P G T K O B L C N C F E J
P O R U G B Y C H A L L E N G E 2 0 0 6
G G Q C P D A B R E H S W U Z J C U N J
G R A P H R D O O E O J R J Z B G W T P
R A T F A W U L Z F P M N Y Z E L I B S
G C W X T L F P M T H E R E G I M E N T
X E D K E K Q D G O C I F W C A G H A K
S R I O S F J H O S E G T L F Y U T S N
V Z Q K V Z U A L Y J S J A C K E D R C

A FELADVÁNY BEKÜLDŐI KÖZÖTT AZ ITT LÁTHATÓ NYEREMÉNYEKET SORSOLJUK KI. NINCS MÁS DOLGOTOK, MINT A MEGFEJTÉSEKET 2006 MÁJUS 15-IG ELKÜLDENI A SZERKESZTŐSÉG CÍMÉRE A 130. OLDALON TALÁLHATÓ KUPONNAL EGYÜTT (ÍRJÁTOK MEG MILYEN GÉPETEK VAN!).

CÍMÜNK: GAME MASTER 1325 Budapest, Pf.:315

A NYERTESEK NEVEIT A GAME MASTER KÖVETKEZŐ SZÁMÁBAN TALÁLHATJÁTOK MEG!

A nyereményjátékot támogatta:

SEVEN-M KFT

A FŐDÍJ EGY JÁTÉKOS CUCCOK
Lapozz a 4. oldalra a részletekért!

ACT OF WAR
HIGH TREASON

PC

- EUGEN SYSTEMS
- ATARI
- WWW.ATARI.COM/ACTOFWAR/ADDON/INDEX.HTML
- MEGJELENT
- TESZTPLATFORM: PC

FOLYTATÓDNAK A JÓL MEGRENDEZETT AMERIKAI KALANDOK, ÁM A SZÉP KÖRÍTÉS ÉS AZ ÚJDONSÁGOK SEM FELEDTETIK, HOGY MINDEZT LÁTTUK MÁR VALAHOL.

SPOILER FAKTOR

DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEO, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

Amerika ismét végveszélyben van. Az elnök orgyilkosság áldozata lett, az országban eluralkodott a káosz. Mégis hogyan történhetett mindez?! Az energiahordozók kimerülésével, és a terrorizmus elharapódzásával még a világ legnagyobb szuperhatalma sem tudott megbirkózni, ránk vár tehát a nehéz feladat, hogy újra elhozzuk a békét…

Az alapjáték viszonylag sikeres fogadtatása után szerintem mindenkinek egyértelmű lehetett, hogy az Atari hamarosan egy újabb fejezettel gazdagítja a szériát. Mielőtt belemerülnénk a tippek és taktikai tanácsok tengerébe, azért gyorsan nézzük meg, milyen újdonságokat tartogat a High Treason című kiegészítő. Az első és legfontosabb elem egyértelműen a három kampány lesz, mindegyik frakció kapott egy új, izgalmas küldetéssorozatot (a kezdeti New York-i missziók után eljutunk Kubába, Mexikóba és Floridába is), ahol szépen lassan megismerkedünk az egyéb fejlesztésekkel is. Itt van rögtön a tengeri csaták lehetősége, ami nem csak mint egyszerű bónusz feature jelentkezik, hanem kifejezetten hangsúlyos szerepet kap a történet bizonyos missziói során. Egészen pontosan 10 vízi jármű kapott helyet a kiegészítőben, ezek között találhatunk sima cirkálókat, de tengeralattjárókat, anyahajókat és lopakodásra képes szerkezeteket is. A minél pontosabb

NEM IGAZ, MÁR CSATA KÖZBEN IS ELLOPJÁK A JÁRGÁNYOMAT!

szimuláció érdekében az Eugen Systems egy külön fizikai részt is fejlesztett, ami a rakéták, torpedók és egyéb fegyverek röppályáját, és – találat esetén – sebzését hivatott kiszámolni. Apró szépséghiba, hogy a víz megjelenítése botrányosan gyengére sikeredett, ami igencsak elszomorító lesz csata közben. A következő fontos pont a zsoldosoké lett, az egyszerű gyógyító táborrá alakítható helikopterektől kezdve a robbanó kamionokon át a lopakodó vadászbombázókkal bezárólag kilenc egységfajtát bérelhetünk fel, akik mindent megtesznek majd, hogy segítségünkre legyenek. Ezek a unitok tényleg nagyon erősre sikeredtek, viszont mélyen a zsebünkbe kell nyúlnunk, ha belőlük kívánunk összeállítani egy ütőképes csapatot, és még állandó, kisebb összegű fizetést is igényelnek (persze ha már nem kellenek, el is adhatjuk őket). Természetesen minden frakció egyéb újdonságokban is részesült, úgymint oldalanként 2-3 eddig nem látott egység, illetve számos fejlesztési lehetőség. Az amerikai hadsereg például mostantól használhat Stinger gyalogságot (vajon mennyibe kerülhetett ez a kollega úrnak? :)) és Kiowa helikoptereket, a Consortium lehetőségei SCUD kilövőkkel és rakétás egységgel bővültek, a Task Force Talon pedig aknafejlesztéseket

és egy bombázó repülőt zsebelt be a már emlegetett vízi egységek mellé.

Hiába a számos újdonság, az Act of War: High Treason nem tudott kinőni az alapjáték által felállított burokból, és továbbra is csak egy jól megkomponált Command & Conquer klón maradt. A küldetések egy idő után már nem nyújtják azt a kihívást, mint eleinte, a szabadjáték pedig csak valódi ellenfelekkel szemben lesz igazán élvezetes. További nyavalygásra adhat okot a rendkívül pörgős iram, néha még fel sem fogtam, hogy elkezdődött a játék, mire a gép már porig rombolta a bázisomat. Persze azért rövid idő alatt meg lehet szokni a dolgot, de sajnos sok, egyébként ötletes fícsört nem lehet tökéletesen kihasználni a túl gyorsan zajló események miatt. Összességében tehát elmondható, hogy egy erős közepes alkotást tisztelhetünk cikkünk alanyában, ami azért minden stratégia-fanatikusnak bátran ajánlható kipróbálásra – most pedig következzék a vállalkozó kedvűeknek szánt tipp-csokrunk, amivel már bátran belekezdhetett a játékba!

INFO

Az Act of War: High Treason kiegészítő nem standalone, azaz futtatásához elengedhetetlenül szükséges az alapjáték megléte is, ennek ellenére önmaga mégis több mint hét (!!!) gigányi adatot pakol fel jobb sorsa érdemes winchesterünkre!

Bázisépítés és védelem

Szabadjátékban, vagy olyan missziónál, ahol lehetőség van rá, érdemes a lehető leggyorsabban felhúznunk kicsiny bázisunkat. Mivel a támadás a legtöbb esetben néhány perc múltán megkezdődik, először kiemelten ajánlott olyan épületeket készíteni, amelyekben harci egységek létrehozására is lehetőségünk nyílik. Ha mindent az alapoknál kezdünk, és rögtön vásárolunk is pár gyalogost és járművet, akkor nem lehet probléma visszaverni a kezdeti rohamokat. Persze megnyugodni azután sem szabad, a pokoli nehézség miatt csak akkor tudunk életben maradni, ha rengeteg egységet képzünk,

NEM ELÉG, HOGY LŐNEK RÁNK, MÉG A BABKONZERV IS ELFOGYOTT!

és el is látjuk őket a hasznos fejlesztésekkel. A bázisvédelemnél törekedjünk arra, hogy bőven legyenek gyalogosok, illetve gyorsan mozgó járműveink, akikkel pillanatok alatt elsöpörhetjük a látótávolságon kívülről rakétákkal vagy aknavetővel kóstolgató ellenfeleket. Hasonló okok miatt kiemelten figyeljünk arra, hogy egy-

TÉRKÉPSZERKESZTŐ

Ahogy már a cikkben is utaltam rá, a játékhoz mellékeltek egy könnyed térképszerkesztőt is, ennek használatáról szólnék most néhány szót. Az editor elindítása után egyszerűen állítsuk be a pálya méretét és alaptulajdonságait, helyezzük el a kezdő pozíciókat, állítsuk be kedvünk szerint a tereptípust, majd jöhet a fontos épületek lerakása, úgymint a bankok és az olajkutak. Ha ezzel megvagyunk, jöhetnek a díszítőelemek, például a föld textúrázása, az utak, a flóra és fauna, és az egyéb ojjektumok. Lehetőségünk nyílik továbbá a fényviszonyok beállítására, majd pedig le kell generáltatnunk a géppel a minitérképet. Ha ezzel is megvolnánk, mentsük el művünket, majd mielőtt közkézre bocsátanánk, teszteljük le alaposan magunk is! Ha valaki esetleg kedvet kapott a mapkészítéshez, és úgy érzi, szívesen megmutatná a világnak tudását, az ne habozzon elküldeni nekünk, szívesen feltesszük a DVD-mellékletre!

ségeinket semmiképpen se hagyjuk egy kupacban, mert akkor pillanatok alatt elsöpri őket egy erősebb, területre ható fegyverrel felszerelt unit. Amikor mi is elérjük az a szintet, hogy bevethetjük a brutálisabb darabokat, akkor szórjuk szét őket az épületek közt, így remekül, minden veszély nélkül leszedegethetik a külső védelmi

vonal látókörébe érkezőket. Amint lehetőségünk adódik arra, hogy légiharcra alkalmas egységeket vásároljunk, rögtön spájzoljunk be belőlük egy adaggal. Persze légvédelemre a különféle fejlesztésekkel is alkalmassá tehetjük katonáinkat, a gyenge buggy-kból például nagyszerű repülőgép-gyilkos válik a felszerelt raléták hatására. Oldalanként további speciális lehetőségek is nyílnak a védelem megszervezésére, nagy hasznunkra lehetnek például a kémdroidok és az aknák is, ám azt már mindenkinek magának kell kitapasztalnia, hogyan használhatja őket a legjobban a saját játékstílusában. Arra persze mindvégig fordítsunk kellő figyelmet, hogy birtokunkban legyen néhány pénztermelő épület!

A támadás

Előbb vagy utóbb elérünk arra a pontra is, amikor elég erősnek érezzük magunkat ahhoz, hogy elsöpörjük az ellenség főhadiszállását. Alapszabály, hogy a támadó seregünkben legyen kellő számú gyalogos, különös tekintettel a mesterlövészekre és a rakétásokra, rendelkezzünk gyors, gépfegyverrel felszerelt járművekkel, nehéztüzérséggel és légi egységekkel is. Ha nem akarjuk pillanatok alatt elveszteni a drága pénzen összevásárolt seregünket, akkor mindig használjunk valamilyen kevésbé értékes unitot felderítőként. Velük pompásan felmérhetjük, hogy milyen védelemmel rendelkezik az ellenség, és ennek megfelelő-

en alakíthatjuk ki stratégiánkat. A tényleges támadás során a buggy-kkal és a hasonló szerepkörű járművekkel azonnal taroljuk le az aknavetős és a rakétás gyalogságot, a többiekkel pedig igyekezzünk szétkapni a nehéztüzérséget. Amennyire reakcióidőnk engedni, igyekezzünk használni a különleges képességeket is, a bombázókkal pedig gyorsan szórjuk meg a bázis túloldaláról kóstolgatókat. Ha sikerült legyilkolni az ellenséges egységeket, akkor hamarjában essünk neki az egységképző épületeinek, egy kis csapat pedig álljon készenlétben, ha időközben esetleg vásárolna néhány zsoldost, vagy bármilyen ütősebb unitot. Leírva talán nem is tűnik mindez túl bonyolultnak, ám higgyétek el, vért fogtok izzadni, mire sikerül majd megoldani egy-egy nehezebb küldetést, ami elsősorban annak köszönhető, hogy rá vagyunk kényszerítve az állandó kapkodásra.

Kommandós missziók

A kampánymód során gyakorta előfordul majd, hogy csupán egy kis csapattal rendelkezünk, és nem nyílik lehetőségünk erősítés vásárlására sem. Ebben az esetben az élet nagy kincs, igyekezzünk nullára redukálni veszteségeinket. Mindig csak apránként araszoljunk előre, ha vannak mesterlövészeink, akkor rendkívüli vérfürdőt rendezhetünk segítségükkel. Ilyenkor persze különösen nagy szerepet kapnak a hősök, akik önmaguk is képesek elbánni egy kisebb

csapattal. A terroristák ellen küzdve fordítsunk rendkívüli figyelmet a robbanó teherautókra, amiket azonnal likvidáljunk, különben már töltsük is vissza a legutóbbi mentésünket.

Zsoldosok

Zsoldosokat mindhárom frakció ugyanabból az épületből bérelhet fel, és mint már említettem, meglehetősen komoly összegeket emészt fel szerződtetésük. Egy hatalmas előnyük azonban mindenképpen van: a csatatér bármelyik pontján bevethetőek egyetlen pillanat alatt. Ezért aztán két alaphelyzetben vehetjük a legjobban hasznukat: egy erős ellenséges támadás esetén a zsoldosokkal viszonylag könnyedén megfordíthatjuk a harc menetét, megmentve bázisunkat a biztos pusztulástól. Másfelől ha mi vezetünk offenzívát, és csak hajszálnyira vagyunk a rivális főhadiszállás lerombolásától, akkor egy kisebb csapat azonnali bevetésével megadhatjuk a kegyelemdöfést. Akárhogy is, a zsoldosok alkalmazása csak mértékkel ajánlott a zsíros áruk miatt, a bevetés után pedig rögtön szabaduljunk is meg tőlük!

Vízi csaták

Túl nagy újdonságokra a szárazföldi hadviseléshez képest senki ne számítson, de azért van néhány különleges taktika a tengeri csatákhoz is. Először is javaslom mindenkinek, hogy az éles bevetéseket megelőzően ismerkedjen meg alaposan a hajók és tengeralattjárók irányításával, mert mozgásuk meglehetősen körülményes,

okozhatunk velük a megközelíthetetlennek hitt, védtelen földi bázisok leamortizálásával is. A tengeralattjárókat és egyéb cirkálókat pedig bátran tartsuk az első fronton, ám ne tömörüljünk velük túlságosan egy kupacba, és nem árt, ha sikerül néhányukkal megkerülni a rivális védvonalat, hogy elpusztíthassuk a hátulról kóstolgató keményebb egységeket.

Nos uraim, a kiképzés ezennel véget ért, már készen állnak arra, hogy a legnehezebb szituációkat is sikerrel kezeljék!

ashe

EGYSÉGEK

Zsoldosok

Név	Típus
Chinook	helikopter
Cougar	helikopter
Harke	helikopter
MD 902	helikopter
F117	repülő
SU25	repülő
SU27	repülő
Nuke truck	robbanó kamion
Roland	páncélos
T80	páncélos
TOS1	páncélos

Vízi egységek

Név	Típus	Frakció
Bison	anyahajó	Consortium
Sea Shadow	lopakodó hajó	Consortium
Tarentul	cirkáló	Consortium
Typhoon	tengeralattjáró	Consortium
Visby	cirkáló	Consortium
DDX	cirkáló	TFT
LCAC Barge	anyahajó	TFT
Seawolfe	tengeralattjáró	TFT
Arleigh Burke	cirkáló	US Army
LCAC	anyahajó	US Army

és hatékonyan manőverezni egyszerre csak egy-két darabbal tudunk. A csaták során különös szereppel bírnak az anyahajók, őket mindig tartsuk biztonságos távolságra a tűzvonaltól. A fedélzetükről indítható bombázókat elsősorban az ellenség legerősebb hajóinak kiiktatására használjuk, illetve nagy meglepetéseket

MINIMUM KONFIG: PIV 1,5 GHZ, 256 MB RAM, 64 MB DIRECTX 9.0C KOMPATIBILIS VGA
AJÁNLOTT KONFIG: PIV 2,2 GHZ, 512 MB RAM, 128 MB DIRECTX 9.0C KOMPATIBILIS VGA

KINGDOM HEARTS II

- SCEE
- SQUARE ENIX
- WWW.NA.SQUARE-ENIX.COM/GAMES/KINGDOMHEARTS/KH2
- 2006. MÁRCIUS 28.
- TESZTPLATFORM: PS2

A KINGDOM HEARTS II MINDEN DISNEY-RAJONGÓNAK, NO MEG AZ ELŐZŐ RÉSZ HÍVEINEK IS KÖTELEZŐ DARAB.

SPOILER FAKTOR

„Thinking of You, wherever You are.
We pray for our sorrows to end,
and hope that our hearts will blend.
Now I will step forward to realize this wish."

A Kingdom Hearts széria második felvonása egy hosszú utazás változatos helyszíneken, változatos mellékszereplőkkel – nemcsak tinédzsereknek. A játék a 2002-ben jelent meg, a Square Enix/Disney szülőpárostól fogant azonos című első rész régóta várt folytatását tartjuk most a kezünkben; bár volt egy Game Boy Advance-re jegyzett epizód is, Kingdom Hearts: Chain of Memories címmel. A folytatáshoz új, más játékmenetet dolgoztak ki, és bizton állítha-

AZ ÓRIÁSI PIROSKA, ÉS A PICIKE FARKAS KÜLÖNÖS ESETE

tom, a változások pozitív irányban mozdultak el. Az első számú vásárlóközönség mindenesetre kétségkívül a Disney készítette rajz- és animációs filmek, illetve a Square álmodta játékok rajongói, rajtuk kívül pedig minden gyermek, mondjuk tizenöt éves korig bezáróan.

Minden epizód nyitja: a kulcskard

Az első Kingdom Hearts játékban a főszereplő Sorát egy titokzatos vihar az otthonául szolgáló szigetről egy Átutazó Város nevű helyre ragadja. Itt találkozik Donald kacsával és Goofy-val, akik tájékoztatják a világban folyó furcsa eseményekről. A két Disney-figura uralkodójukat keresi, Sora pedig csatlakozik hozzájuk, mivel ő pedig elveszett barátait, Rikut és Kairit szeretné fellelni. A számos világon átvezető utazás végén hőseink ugyan megtalálták, akiket kerestek, ám Sorának a világ megmentése érdekében a Kulcskarddal le kellett zárnia a Sötétségre nyíló ajtót. A GBA-ra készült Chain of Memoriesben a trió hosszú vándorlása során egy kereszteződéshez ér, ahol egy fekete csuklyába öltözött ember figyelmezteti őket arra, az előttük álló események során rá fognak találni valami régen vágyott tárgyra, ám értékes dolgokat is el fognak veszíteni. Soráék eztán egy furcsa kastélyba kerültek, ahol újfent barátaik után nyomozva fokról-fokra elvesző emlékeiket kellett újra megtalálniuk – miközben keresett társaik velük egyidőben a kastély más részeit kutatják át. A Kingdom Hearts II eseményei egy évvel a kastélyban történtek után kezdődnek Villámvárosban, amely az éjszaka és a nappal közé épült. A történet epilógusaként itt egy négytagú gyerekcsapat nyári vakációjának eseményeiből kapunk némi ízelítőt. Az irányított karaktert, Roxas-t megfertőzik egy ismeretlen valaki emlékei és képei. Az ezen víziók indítóokai után kutatás révén fedezi fel Roxas azt a kapcsolatot, mely Sorához és a Kulcskardhoz köti. Ezen a ponton veszi kezdetét a játék történetének fő szála, melyben Sora továbbra is Riku, valamint Kairi barátait keresi, Goofy-ék pedig Mickey királyt.

A főszereplő Sora, a Kulcskard viselésére kiválasztott hős, mely kard egyrészt az egyes világokhoz vezető ajtókat nyitja ki, másrészt pedig hasznos fegyver a Szívtelen nevű ellenfelek csépeléséhez, akiket Az alvó szépség főgonosza, Maleficent szabadított a békés Disney-szigetekre. Ám rajta kívül a XIII. Szervezet nevű csoportosulás is derekasan kiveszi a részét a bajcsinálásból, akik a Senkiket irányítják.

Játékmenet

A spártaian egyszerű főmenüből új játékot kezdve csupán három opciót (feliratok, vibráció, hangrendszer) bekalibrálva, majd egy igen terjedelmes, és gyönyörű zenei betéttel kísért nyitó videót megtekintve akár neki is ugorhatunk a dolgoknak. Mint akció-szerepjáték, a Kingdom Hearts II nem kis szabadságot kínál a játékosnak egyrészt a karakterek tulajdonságainak meghatározásával, másrészt a harc egyéni módokon történő lezavarásával. A megnyíló világok egyes csoportjait is kedvünk szerinti sorrendben járhatjuk be, majd később szabadon visszatérhetünk bármelyikhez, ha úgy tartja kedvünk.

Sok időt tölthetünk a karakterek fejlesztésével, az új tárgyak összekotyvasztásával, és a szintek növelésével, ám aki nem túl nagy híve az RPG-nek, ugorja át ezeket, és foglalkozzon a történettel.

A több mint negyven órára rúgó játékot aránylag kevés elhalálozással játszhatjuk végig. A nehézségi szint a sztori kezdetén meglepően alacsony: kissé stresszeli is az embert, hogy sokáig csupán annyi a dolga, menjen „A" pontból „B" pontba, és nézze meg az események kiváltotta videókat. Lassan-lassan azonban kezdenek felpörögni a dolgok, hála az elképesztően nagy számú, és egyre nagyobb odafigyeléssel legyőzhető ellenfeleknek; ez persze a gyakorlot-

MINDIG KÍVÁNCSI VOLTAM, HOGY HÉZ KI A HÉTSZÜNYŰ MOHYÓK

tabb játékost nem akasztja meg hosszabb időre, viszont szerintem a célközösségként fentebb megjelölt korosztálynak pont ideális. Számos helyen találunk mini-játékokat, ezek is könnyen teljesíthetők – bár szégyen, nem szégyen, a villámvárosi pénzgyűjtő munkák közül a nagy pakk lejtőn felfelé való terelgetését nem tudtam megcsinálni (helyesebben szólva nem volt türelmem hozzá, de akkor is nehéz volt). Minden helyszínen bónuszként kis kincsesládikákat gyűjtögethetünk, melyek valamilyen gyógyírt, mágikus követ, varázstárgyat stb. tartalmaznak. Ezek jó motivációt szolgáltatnak az egyes világok alapos átkutatására.

Karaktereink fejlesztése, az egyes szereplők – lett légyen barát vagy ellenség – jellemzése, csoportunk tagjainak váltogatása, illetve az aktuális események feljegyzése a Start gombbal előhívható menüpanelen történik, amely egyben a szünet feladatát is ellátja. Amennyiben bármelyik tételben frissülés történt, azt egy „New" felirat jelzi. Az összes világról szerzett összes információ eltárolásra kerül ebben a szegmensben, tehát mindenki elképzelheti, mekkora adatbázisról van szó. Ha valamelyik tételt 100%-ra teljesítettük – például megtaláltuk az összes térképet, vagy teljesen felgöngyölítettük az adott világ történetét –, egy sárga Mickey-egér fej jelenik meg mellette. A karakterfájloknál mindenkinél fel van tüntetve, Walt Disney mikor alkotta meg őket (évszám), melyik filmben, vagy melyik Final Fantasy-játékban szerepeltek. A Select gomb az FPS-nézetbe való átváltást szolgálja.

DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

A főszereplő Sorának három tulajdonsága kerül megjelenítésre a képernyőn: az életerő-csíkja, a mágia pontok skálája, illetve a lehetséges „drive" megmozdulások száma – utóbbi esetben bizonyos ideig kevesebb sérüléssel és nagyobb sebzési képességgel mozgunk. Egy másik, kis panelen pedig egyéni parancsainkat adhatjuk ki az irányított karakternek, mint például támadás, varázslás, valamilyen tárgy használata, helyettesítő szereplő színpadra szólítása, stb. Mentésre egy-egy világon belül számos helyen lesz lehetőségünk, kis, forgó sugarakból képzett kör jelzi a save pointokat. Bármennyiszer használhatjuk őket, de a játék könnyűségéből fakadóan még a kelleténél sűrűbben is fordulnak elő.

A helyszíneken előforduló karakterek elég korrektül mozognak, járkálnak a környezetükben – persze ne számítson senki GTA-féle életre –, bármelyikkel szóba elegyedhetünk a Háromszög gomb segítségével. Bár az esetleges elakadás esetén elég elolvasni az útinaplóban megjelölt aktuális feladatot is, a helyszín más szereplői is segíthetnek jó tanácsaikkal a továbbjutásban. Ezek alapján nem mellékes megjegyeznem, hogy ehhez a játékhoz is szükséges a korrekt angol tudás, amely egyébként az egyedüli és kizárólagos nyelv az európai/amerikai változatban. A történet előrehaladása során háromfős csapatunk számos más karakterrel kerül interakcióba, mégis rengeteg időnk van velük foglalkozni. Természetesen nem szükséges ismernünk őket akár a korábbi Kingdom Hearts részekből, vagy a Final Fantasy-kből, úgy is jól fogunk szórakozni. Az adott világokban mindig csatlakozik is valaki hőseinkhez, tehát egy ideig velünk együtt halad, és segít minket a harcban is – bizonyos szintet teljesítve nagyszerű kombókat lehet velük lezavarni a küzdelmekben.

A világok viszonylag lineárisan követik egymást, azaz nem lesz lehetőségünk kihagyni bármelyiket is, a játékban elakadni meg végképp nem fogunk. Az egyes pályák nem túl hosszúak – a legtöbb maximum tíz különböző helyszínt tartalmaz –, ám a rengeteg kisfilm és a sok csata miatt jó időbe kerül, míg legyűrjük őket. A köztük való utazgatás a Chip és Dale mókuspár által irányított Gumihajóval történik, mely készség újfent tetszés szerint alakítható, formálható – azok részére, akiknek van türelmük hozzá, és értelmet látnak benne. A világokba való belépés előtt egy lövöldözős mini-játékot kell teljesítenünk az űrhajóval, mely senkinek sem jelenthet komolyabb kihívást, vagyis nagyon könnyű. Persze ezek is újrajátszhatóak a fellelhető kincsek, vagy simán az időnk javítása végett, de őszintén szólva egyik sem motivál túlzottan az ismétlésre. Minden egyes világ, amelyben megforgolunk, a neki megfelelő filmek ötlete alapján készült, az összes szükséges szereplővel persze. A dialógusok gyakran az eredeti alkotásokból származnak. Például kedvenc helyszínem Port Royal világa, amely A Karib-tenger kalózai című film alapján készült. Itt van egy jelenet, amikor Barbossa kapitány az Elizabeth Swannal a hajón folytatott beszélgetése után kiáll a holdfényre, mire előtűnik szellem énje, és csontváztestében az éppen benyakalt vörösbor útja jól látható – ez a filmben ugyanígy volt. Nagyon tetszett a fekete-fehérben játszódó múltbeli világ, az Időtlen Folyó is, ahol az összes karakter, és hőseink is korai formátumukban szerepelnek. Aranyos és ötletes a Micimackó-féle Százholdas Pagony mesekönyvként való megjelenítése is. A Final Fantasy-hatás mérete ebben a tekintetben jóval kisebb, csupán néhány szereplőre, és azok egyes megszólalásaira, mondataira korlátozódik.

Walt Disney (1901-1966) nemcsak a rajzolás, de a vonatok nagy rajongója is volt. Az indiánok módszerével hallgatta a közeledő vonat hangját a fülét a sínre szorítva; mérnök nagybátyját pedig igyekezett rávenni arra, legyen inkább mozdonyvezető.

INFO

Kulcskardot szegezz!

A Final Fantasy és a Square Enix hatása inkább a FF-típusú csatározásban érhető tetten. Az ellenség csépelése során nem csak sima és mágikus támadásokat vihetünk végbe, de speciális counter-attack-okat és bizonyos egyéb szereplők megidézését is. Az alap támadás gombunk a kontrolleren az X. Ezt nyomkodva a Kulcskarddal tudunk kombózni, illetve amikor lehetőségünk nyílik rá, a képernyőn megjelenő Háromszög gombot jól időzítve a helyzetnek megfelelő, speckó támadásokat és védekezéseket tudjuk bevinni, melyek nem mellékesen igen jól néznek ki. Amint haladunk előre a játékban, mindhárom karakterünk fejlődik a tapasztalati pontok gyarapodásával, mely új képességek tanulását teszi lehetővé. Az egyes akciók kihatással lehetnek a kombinációinkra, némi támogatással pedig könnyebben gyűjtjük a megölt ellenfelek után szétpotyogó gömböcskéket és a munny-nak nevezett pénzt. Érdemes azon képességeket elérhetővé tennünk Sorának, amelyekben a legjobbnak érezzük magunkat, legyen az akár a sima csépelés derék iparosmunkája, a varázslás, esetleg a támogatás. A készségeket a csaták kivételével bármikor tetszésünkre kalibrálhatjuk, tehát előbb-utóbb mindenki megtalálhatja a neki leginkább testhezálló küzdési stílust. Donald és Goofy képességeit is ugyanígy lehet fejleszteni, illetve beválogatni (bár a plusszként kapott képességpontokat én végig Sorának adtam), ők ennek megfelelően küzdenek az oldalunkon, amúgy igen látványosan és viccesen.

A MEGIDÉZHETŐ KARAKTEREK LELŐHELYEI:

Kiscsirke (Chicken Little): Jussunk el a 100 Holdas Pagony (100 Acre Woods) világba, tekintsük meg a pálya második kisfilmjét.
Dzsini (Genie): Győzzük le a Vulkán urát (Volcano Lord) és a Hóvihar urát (Blizzard Lord).
Stitch: A Homorú Bástya (Hollow Bastion) világban haladjunk végig a komputerteremben vezető folyosón, miután megszereztük a mesteralakot (Master Form).
Pán Péter (Peter Pan): A Port Royalba való második látogatásunkkor menjünk el a hajótemetőbe.
A Hádész paradoxon kupa megszerzése: Ennek a földalatti Kolosszeum-bajnokságnak a megnyitásához mind a négy drive formulának, illetve a megidézéseknek is a maximumon, hetes értéken kell lenniük. A viadal ötven körből áll.

100 HOLDAS PAGONY – A MESEKÖNYV

Ahhoz, hogy ez a pálya teljes egészében bejárható legyen, meg kell találnunk a Micimackó sztoriját elbeszélő mesekönyv hiányzó lapjait (melyek híján Micimackó elveszítette emlékeit, és barátait is elfelejtette). Íme ezek lelőhelyei:
1. kitépett lap: A Disney-kastély könyvtárában.
2. kitépett lap: Az Oázis Büszkeség földjein (Pride Lands).
3. kitépett lap: A Homorú Bástya Kristályhasadékában (Crystal Fissure).
4. kitépett lap: A Sárkányok Földjének (Land of the Dragons) tróntermében (Throne Room).
5. kitépett lap: Az Agrabah pálya tornyában.
Hogyan hagyjunk ki egy csatát a Sárkányok Földjén?
A Sárkányok Földjén tett első látogatásunk során számos Gyors Vívóval (Rapid Thruster) és Nyílvető Toronnyal (Bolt Tower) kell megküzdenünk. A videót nézve nyomjuk meg a Start gombot, és válasszuk a „Jelenet átugrása" (Skip Scene) opciót. Így nemcsak a jelenet megtekintését hagyjuk ki, de a csatát is megússzuk.

A counter-attack-nak nevezett mozgásokat a csapattársainkkal egyetemben tudjuk kivitelezni, ennek segítségével Sora egyéni kettős kombókat tud bemutatni az adott világban a csapat-

NYEREMÉNY-JÁTÉK
4. FORDULÓ

Sudoku számvarázslat

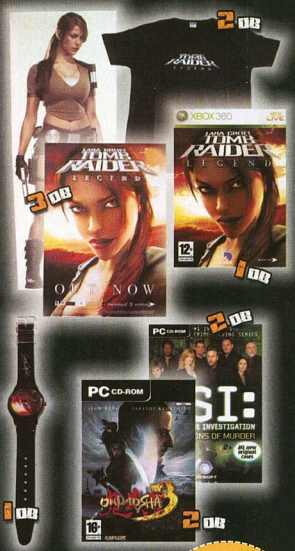
Minden sorban és oszlopban 1-9-ig vannak számok. Egy sorban ill. oszlopban mindegyik szám csak egyszer szerepelhet. Nehezítés továbbá, hogy a 9*9-es mátrix fel van osztva 9db 3*3-as mátrixra, és ezekben is csak egyszer szerepelhet mindegyik szám.

		5		6				3
4		3	1	5				
	6		2			7	5	
	1				3			9
6								2
9			4				1	
	8	6			5		2	
				9	1	6		8
3				8		5		

A FELADVÁNY BEKÜLDŐI KÖZÖTT AZ ITT LÁTHATÓ NYEREMÉNYEKET SORSOLJUK KI. NINCS MÁS DOLGOTOK, MINT A MEGFEJTÉSEKET 2006 MÁJUS 15-IG ELKÜLDENI A SZERKESZTŐSÉG CÍMÉRE A 130. OLDALON TALÁLHATÓ KUPONNAL EGYÜTT (ÍRJÁTOK MEG MILYEN GÉPETEK VAN!).

CÍMÜNK: GAME MASTER 1325 Budapest, Pf.:315

A NYERTESEK NEVEIT A GAME MASTER KÖVETKEZŐ SZÁMÁBAN TALÁLHATJÁTOK MEG!



A nyereményjátékot támogatta:

AUTOMEX KFT

A FŐDÍJ EGY JÁTÉKOS CUCCOK

Lapozz a 4. oldalra a részletekért!

hoz társult extra karakterrel. Eme mozgások hatóidejét a jobb felső sarokban megjelenő Limit feliratú sárga skála méri. Ha lehetőségünk van elindítani egy-egy ilyen mozgást, megjelenik a Háromszög a bal alsó sarokban levő parancs

panelen a kombók nevével. Ám óvatosan használjuk, mivel a mágia pontok számát csökkenti, vagyis jóval kevesebbet fogunk tudunk varázsolni, és a gyógyító-képességünk is csökken. Mivel a sima „kulcskardozás" általában mindenhol eredményesen használható, alapként érdemes mindig arra támaszkodnunk, a többit dobjuk be melegebb helyzetekben. A játék bizonyos részének teljesítése után belépő, megidézhető karakterek az előző részből származnak (Kiscsirke, Moshu, Simba) – én mondjuk nem láttam sok értelmüket, mert lecserélik Donaldot és Goofy-t, akik ketten jobban küzdenek. Újításnak nevezhető a drive is, amely aktiválásakor Sora erősebben és gyorsabban harcol, valamint jóval kevésbé sérül. Ezeket az extra cuccokat érdemes inkább a főellenségeknél használni, mivel a sima ellenfeleket könnyen elintézhetjük az alap kulcskardozással, főleg, ha teljes a csapatunk.

Audiovizualizáció

Audio és video szempontból én nem találtam kivetnivalót a stuff kínálatában. Mint korábban

említettem, már maga a játék nyitó szegmensének dala is lenyűgözött, ám az összes videó, és az irányított játék alatti zenék is csodálatosak. A soundtrack az eredeti zenék és a filmek számkészletének ötvözése. A Disney-dalok nagy százalékát – például A kis hableányét – ültették át az Atlantica ritmusos játékaiba, és a mini-játékok is jó hasznukat veszik. Aki ismeri ezeket a zenéket az eredeti alkotásokból, bizonyára dúdolni fogja őket a játék során, és ez megint azt húzza alá, mennyire jól integrálták a zenét a játékba.

A szinkronizáló team is jó munkát végzett. A Square és a Disney kitűnő színészeket nyert meg a projektnek, így a fiatal Haley Joel Osmentet a szintén nyikhaj Sora hangjaként, illetve Christopher Lee-t. A Kingdom Hearts II-ben sok sztár tiszteletét teszi a Disney filmekből, így a Barbossa kapitányt megszólaltató Geoffrey Rush A Karib-tenger kalózaiból, a Mulant szinkronizáló Ming Na, a Hádészt életre keltő James Woods, és így tovább. Abban az esetben, ha nem az eredeti Disney produktumból származó színész szólaltatja meg az adott karaktert, akkor az száll be helyette, akit egy másik megvalósítás (például tévésorozat) során használtak; ha pedig ez sem áll rendelkezésre, a játékban megszólaló hangot alig tudjuk megkülönböztetni a megszokottól. (Amúgy ebből látszik, hogy a rajzfilmek magyar szinkronját is milyen bravúrosan csinálták meg, hiszen ahogy például Donald vagy Micimackó megszólal, alig különböznek attól, amin az ezeken felnőtt magyar gémer megszokott.) Ugyan a Square karaktereivel ebből a szempontból sem foglalkoztak olyan behatóan, mint a Disney-figurákkal, ám egy olyan sokféle hangot felhasználó játéknál, mint a Kingdom Hearts II, az átfogó minőség osztályon felül áll.

A grafika a másik, amibe véleményem szerint lehetetlenség belekötni, még PS2-őn sem. Az összes szereplő gyönyörűen és realisztikusan kidolgozott, teljesen olyan érzetet keltenek,

mintha a rajzfilmekben látnánk őket. A világok megjelenítése is lenyűgöző, a legkisebb részletekig pontosan kidolgozott. Semmiféle rángatást, belassulást, pixelhibát nem tapasztaltam, vagyis a grafikai oldal lehet az, ami miatt ez a játék még azok részére is csalogató lehet, akik a Disney/Square termékek egyike iránt sem bírnak túl nagy elkötelezettséggel, leszámítva persze a gyerekkori rajzfilmezéseket.

Összegzés

Nyilvánvaló, hogy a szerzőpáros nagysikerű figuráinak tobzódásával boldog-boldogtalanra rá akarják sózni a stuffot a készítők. Ez jó is annak, aki ismeri és szereti az eredeti cuccokat, illetve rajongójává vált az előző két Kingdom Hearts-felvonásnak, mert a legújabb anyagban biztosan megtalálja a számítását a sok könnyedség ellenére is. A másik táborba tartozók viszont vagy a gyermeküknek veszik meg (a tíz év körüli srácok körében osztatlan sikert arat, erről volt alkalmam családon belül meggyőződni), vagy maximum az audiovizuális prezentáció miatt fognak eltölteni vele kellemes órákat. Következésképpen az első tábor hívei a végső pontszámhoz adjanak hozzá egyet, a nemhívők pedig a nyolcast tudják be annak, hogy az ő szemszögükből ez a játék többet biztosan nem ér, viszont az odáig húzódó tartományban valóban kiemelkedő alkotás.

Sybilla

\+ ÚJÍTÁSOK, RENGETEG VENDÉGSZEREPLŐ, GYÖNYÖRŰ GRAFIKA
\- TÚL KÖNNYŰ FELADATMEGOLDÁS
■ BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE I-II.
▼ EXTRÁK: TITKOS FILMEK

VÉR FAKTOR: ●●●○○ HÚMOR FAKTOR: ●●●○○ IDŐ FAKTOR: ●●●●●

8

PC Dome online magazin

5 kiállítási csarnok... 50.000 négyzetméter... több mint 400 kiállító...

Exkluzív E3 beszámoló májustól a PC Dome magazinban!

hírek

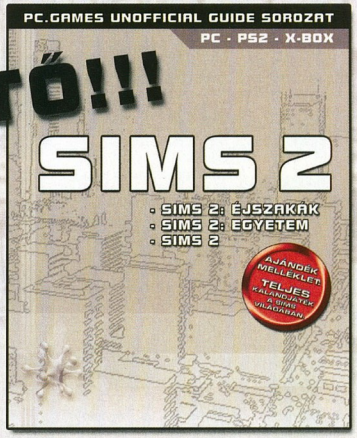
előzetesek

fotók

videók

www.pcdome.hu

MÁR RENDELHETŐ!!!



A LEGNAGYOBB
A LEGTELJESEBB

JEGYEZD ELŐ MOST ÉS ZSEBELD BE
A KÖNYVHÖZ JÁRÓ AJÁNDÉKOT!

MINDEN ELŐRENDELŐ EGY DVD-T KAP AJÁNDÉKBA SIMS 2 MODOKKAL, KIEGÉSZÍTÉSEKKEL!

ELŐJEGYEZHETŐ: 06-1-379-7989 vagy GAME MASTER 1325 Bp. Pf.: 315

METROID PRIME: HUNTERS

SPOILER FAKTOR

- NINTENDO NST
- NINTENDO OF JAPAN
- WWW.METROIDHUNTERS.COM
- 2006. MÁRCIUS 20. (USA), 2006. MÁJUS 5. (EU)
- TESZTPLATFORM: NDS

A DS TÁRSADALOM NAGY VÁRAKOZÁSAINAK ABSZOLÚT ELEGET TEVŐ, INNOVATÍV ÉS ÚJ IRÁNYVONALAT KIJELÖLŐ ÜBER-MULTIPLAYER TRÓNBITORLÓ MEGÉRKEZETT!

2004 májusában, bő hat hónappal a Metroid Prime 2: Echoes megjelenése előtt látott napvilágot az információ, hogy a Nintendo a cég kultikus sci-fi hősnőjét át kívánja ültetni a nemrégiben debütált DS-re is. Metroid fanatizmusom okán folyamatosan figyelemmel kísértem a történet alakulását, végül a Metroid Pakhoz csomagolt demonstráció után végre elérkezett az idő és megjelent a legjobban várt DS-es anyag. Vajon sikerül az NST-nek újabb legendát alkotni? A Metroid történelem idestova már huszonegy éve okoz álmatlan éjszakákat a sorozat rajongóinak: az emberből lett fejvadász elkeseredett harca az űrkalózok ellen azonban most alábbhagy. Metroid Prime állítólagos elpusztulása után Samus épp pihenőre indulna, ám különös szignál járja be a galaxisokat. Egy távoli rendszerben levő ősi kultúra egykoron hatalmas fegyvert hozott létre: ha rossz kezekbe kerül, feltehetően megpecsételődik a Galaktikus Szövetség fennhatósága alá eső világok sorsa. Jó és rossz indul a világ minden pontjáról az Alimbic Clusterba, hogy a legendás fegyvert megszerezze; erősek, eltökéltek és tapasztaltak, így minden esélyük megvan a győzelemre. A Chozók védelmét élvezve ebből hősnőnk is kiveszi a részét, amelynek eredményeképp hatalmas csata kerekedik a galaxis távoli szegletében. Samus feladata, hogy a rendszer négy bolygóján az ún. „octoglyph"-eket megszerezve megnyissa a kaput és mindenki előtt szerezze meg az ősi relikviát. Már első blikkre szembetűnő a hasonlóság a „nagytestvér" Gamecube-os változattal szemben: az NST-s srácok nem titkoltan a GC-s grafikus motort alakították a DS képességeihez, hogy a lehető legjobb játékélményt 30 képkockában csikarják ki a parányi gépezetből. Ezzel sikerült megalkotni az első igazi konzolos FPS-t, amelyet célirányosan handheld gépekre fejlesztettek. A látványos grafikai megoldások és a tökéletes Metroid atmoszféra mellett az irányítás is forradalminak mondható. A játék egyébként ebben a szegmensben tartogatja a legnagyobb kihívásokat: az irányítást a DS kialakításából fakadóan nem könnyű megtanulni, de a program

számos alternatívát kínál ennek megoldására. Alapvetően két irányítási metódus létezik, amit aztán kedvünkre konfigurálhatunk a bal- és jobb kezünkre. Lehetőség van a célzáshoz a Stylus-t használni, ám mivel a gép súlykiegyenlítése (az húzni a csuklópánt végén található Thumbstrapot, és máris végigtapogathatjuk az érintőképernyő teljes felületét vele. Így könnyen rábírhatjuk hősnőnket a célzásra, a fegyverek közötti váltásra, és a Morph Ball funkció aktivizálására is. Ennyi és nem több: egy-két óra gyakorlás a játék rém egyszerű bevezetőjében, és már semmi sem választhat el attól, hogy eddig soha nem látott élményekkel és akciójátékkal legyetek gazdagabbak.

Az MP:H-ban ötletesen és precíz módon kidolgozott labirintusokban kell szaladgálni, kapcsolókat és különböző berendezéseket kell működtetni, mialatt különböző logikai és puzzle elemek megoldásával bajlódik a játékos.
A DS változat egy az egyben a Retro Studios Gamecube-on felépített játékmenetét követi. A gyönyörű épületeknél, és az idegen civilizáció által épített romoknál sok helyütt találkozhatunk elsőre legyőrhetetlen akadályokkal, ám mindennek megvan a maga szerepe. Samus ugyan nem veszti el a Chozo páncél felvehető kiegészítőit a játék elején, de a továbbjutáshoz újabb és újabb fegyvereket, tárgyakat kell szereznie. Így gyakran előfordul majd, hogy egy adott helyszínre a kulcsfontosságú kiegészítő megszerzése után több ízben is vissza kell majd gyalogolni. A komolyabb csúzlikat stage boss-ok védik, akik mindig a megszerzendő fegyver speciális képességét használják majd ellenünk. Mindegyik ellen van taktika, a kiismerés után (amiben óriási szerepe van a Scan Visornak, amellyel be lehet azonosítani minden életformát, képességeit és gyenge pontjait is) már elmondható, hogy

EGY KIS METROID TÖRTÉNELEM

A Metroid és Samus Aran története minden idők egyik leghíresebb és legsikeresebb (mégis inkább kultikus szerephez jutó) Nintendo franchise-a. Az Alien c. mozifilm inspirálta kaland még 1986-ban, Nintendo Entertainment System-re (NES) jelent meg, a Metroid Prime Hunters pedig a játék húsz éves fennállása alkalmából a tizedik helyet foglalja el a sorozatban. Az 1986-os előzményt 1992-ben a Gameboy-os Metroid II: Return of Samus, majd két évvel később a Super Metroid (SNES) követte. Ezek után nyolc esztendőt kellett várni ahhoz, hogy a Nintendo 64-et elkerülve új Metroid játék (Metroid Prime) lásson napvilágot 2002 decemberében, a Gamecube konzolra. Az ezt követő három évben megjelent három folytatást (Metroid Prime 2: Echoes, Metroid: Zero Mission és a történeti szálat záró Metroid Fusion) a 2005. decemberi Fuse Games-féle Metroid Prime: Pinball (NDS) zárta. Jelenleg a Metroid Prime: Hunters (NDS) viszi a pálmát, de már hosszú ideje készülőben van a következő generációs Metroid Prime 3 is, amely az előzetes jelekből láthatóan nyitócímként hatalmasat fog robbanni a Nintendo Revolution debütálásakor.

idő múlásával ez bizony megerőlteti az izmokat) sokaknál görcsöt és kézfájdalmat okoz, a kétkezes irányítást is bevállalhatjuk. Ilyenkor a D-Padnál tartózkodó ujjunkra egész egyszerűen rá kell könnyen végezni lehet velük. Ilyenkor persze jön az elkerülhetetlen „Self-Destruct Countdown" móka, ahol a rendelkezésre álló idő alatt vissza kell jutni Samus űrhajójára, különben

DVD KAPCSOLAT: DEMÓ, VIDEÓ, TRAINER, HÁTTÉRKÉP, PATCH, KÉPMUTATÓ, WEBKIT, EXTRA

csúfos véget ér a történet. A Metroid Prime óta különös szerephez jutó Visorok is jelen vannak, a Predatorhoz hasonló látnoki képességek gyakran a továbbjutás kulcsát jelenthetik egy-

nyaralni mentek, az biztos: bátran állíthatom, hogy a Quake és Unreal Tournament keverékéből táplálkozó multiplayer opció eddig páratlan, elképesztő élményt nyújt a DS tulajdonosoknak!

nagy újításaival minden bizonnyal új irányvonalat jelöl ki a Nintendo konzoljára készült akciójátékok számára. Jól megalapozott háttértörténete, tökéletes multiplayer módusza, fülbe-

KI AZ A SAMUS ARAN?

Samus Aran a Metroid széria központi szerepet játszó női protagonistája. A Chozo faj által készített, bővíthető biomechanikus páncélt viseli, amely az elsődleges védelmi réteget képezi közte és a Galaktikus Szövetség hatáskörzetébe tartozó bolygók veszélyes élő környezete között. Kezdetben sok tévhit keringett származását illetően, ám a Nintendo hivatalos e-Manga kiadványaiból (http://kodansha.cplaza.ne.jp/e-manga/club/manga/metroid/vol01/), a Nintendo Power magazin hatfejezetes képregénysorozatából és természetesen a széria történeti elbeszéléseiből, logbookjaiból már tudni vélhető, hol és hogyan született meg minden idők egyik leghíresebb női fejvadásza. Samus védelmét a bal alkarjára erősített armcannon (kézi ágyú) segíti, amely egyszerre többféle lövedéktípust is képes magából kilövellni. A páncél és a fegyverarzenál a sztori előrehaladtával változatos átalakulásokon ment át, mára már sokféle típusú és különböző sebzési értékeket produkáló típus áll hősnőnk rendelkezésére. Samus Aran leginkább az űrkalózok (Space Pirates) elleni véget nem érő csatározásairól, ősi relikviák felkutatásáról, és a galaxis többszöri megmentéséről ismert.

egy elsőre megoldhatatlannak tűnő helyszínen. Az újonnan megszerzett fegyverek speciális képességekkel vértezik fel Samus páncélját, vagy kézi-ágyúját is. Az eltérő erősségű/színű lövedékeknek szerepük van, hiszen a színes zsilipkapukat csak a megfelelő munícióval leszünk képesek kinyitni.

A Metroid játékok jellegzetessége, hogy az akciójelenetek mellett ügyességi részeket is tartalmaznak. Ez a MP:H-ban is jelen van, a Morph Ball funkcióval sok, látszólag elérhetetlen helyre juthatunk be, a bombatelepítő és robbantgató képességéről nem beszélve. Ilyenkor a program

Hét, többnyire FFA és csapatszerű játékmódban, négy helyszínen, hét választható (legfőképp teljesen eltérő képességgel) rendelkező fejvadászszal apríthatjuk az ellent, miközben a Morph ball funkciót kihasználva meglepő fordulatokat produkálhatunk egy-egy menet során. Helyi hálózatban és interneten keresztül is választhatunk magunknak csapatot, kreálhatunk játékokat vagy bajnokságot. Ha ehhez hozzáveszem azt, hogy a mezei pötyögős szöveges csevegés mellett az MP:H (a beépített mikrofon segítségével) az első, hangátviteles kommunikációt alkalmazó játékprogram, nos… csak gratulálni tudok a fejlesztőknek. A helyi meccseket ún. Multicardos megoldásban is lehet nyomni, azaz; bőségesen elég egyetlen példány is a játékból, a szükséges adatokat a Wi-Fi kapcsolaton keresztül szinte másodpercek alatt szipkázzák át a kliensek. Megjegyzendő, hogy beszélgetni csak a Friend Code-unkat ismerő (és viszontismerő) játékosokkal tudunk, az interneten vadászott instant ún. Rivals-okkal csak szöveges módban lehet csevegni. A fentebb említett multiplayer húzással sikerült a DS-t egészen a PC és az otthoni konzolok szintjére (ha nem tovább) húzni.

azonnal külső nézetre vált, és a 2D/3D megjelenítés keveredésével remek logikai/ügyességi feladatok elé állítja a játékost. Nem szeretném előre elrontani a játékélményt, de rengeteg meglepetéssel fog találkozni az, aki beleveti magát a történet rejtelmeibe.

Ejtsünk pár szót a multiplayer funkcióról, hiszen a Nintendo játéka szinte ordít a vaskos többjátékos hancúrozásért. Az NST fejlesztői amikor jó egy évvel eltolták a megjelenési dátumot, nem

A cikk írásakor kikötöttem, nem fogok elfogultan nyilatkozni a 2006-os tavasz legjobban várt játékával szemben. Nem tehetem, a puszta tények beszélnek helyettem: a Hunters a jelenlegi DS felhozatal leghangulatosabb, legimpozánsabb és lebilincselőbb akció/kalandjátéka, amely merőben

mászó dallamai és hosszú szavatossága miatt maximálisan megérdemli a tökéletes jelzőt. Killer-shoot!

Stinger

+ A JELENLEGI DS FELHOZATAL LEGJOBBIKA
- TALÁN A MAXIMUM NÉGY JÁTÉKOS LIMIT
▼ METROID PRIME 2: ECHOES
EXTRA: -

VÉR FAKTOR: HUMOR FAKTOR: IDŐ FAKTOR:

10

PLAYSTATION SAROK
Nyitva:H-P-ig. 12-18h-ig.
PS2, X-Box, X360,
Game Cube gépek
Kassai utca
Király u
adás-vétele-cseréje, bizományos értékesítése
PlayStation 2
8MB
MEMORY CARD
MAGICGATE
3990 Ft
PS2 Játékok 1990-7990.-
Tel:06 20 385 1561
Bp. IV. ker. Kassai és Király utca sarok.
/Újpest központban./

PC PS2 X-BOX GC X-BOX 3 PS3 GBA PSP DS

HOT TIPPS

112 Super Mario 64 DS
112 Stubbs the Zombie: Rebel Without a Pulse
113 Onimusha: Dawn of Dreams
114 The Elder Scrolls: Oblivion
115 Ghost Recon 3: Advanced Warfighter
116 PS2 ARMAX kódok
117 Nintendogs

CHEATS

TOVÁBBI CHEAT-EK, TRAINEREK: WWW.VEGIGJATSZAS.HU

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Csalások indítása:
Játék közben nyomd le a ~ (tilde) gombot a konzol megnyitásához. Ezek után vidd be az alábbi kódok egyikét a csalás aktiválásához:

tgm – God mód
tcl – Átjárás a falakon
tfh – Parancsok listája
help – Parancsok teljes listája
lock # - Kiválasztott ajtó bezárása (1-100)
unlock – Kiválasztott ajtó kinyitása
kill – Kiválasztott NPC megölése
coc NAME – Teleportálás a kívánt helyre (nevek listája megtalálható a DVD-n)
modpcs SKILL, # - Meghatározott mennyiségű pont hozzáadása a kiválasztott képességhez
modpca ATTRIBUTE, # - Meghatározott mennyiségű pont hozzáadása a kiválasztott tulajdonsághoz
AdvLevel – Szintlépés
AdvSkill – Képességpontok növelése
CompleteQuest – Aktív küldetés teljesítése
caqs – Az aktív küldetéshez tartozó összes alküldetés teljesítése
psb – Az összes varázslat megszerzése
ToggleMapMarkers – Az összes megtalálható hely felfedése a térképen
sexchange – Nem megváltoztatása
showclassmenu – Osztály megváltoztatása
showbirthsignmenu – Születési jegy megváltoztatása
player.setlevel # - Karakter szintjének megváltoztatása # (1-255)
tai – Mesterséges intelligencia Be/Ki
tcai – Harci mesterséges intelligencia Be/Ki
player.additem 0000000f 1000 – 1000 arany hozzáadása
player.additem 0000000a 100 – 100 zárnyító (Lockpick) hozzáadása
player.additem 0000000b 100 – 100 Skeleton kulcs hozzáadása
player.additem 0000000c 100 – 100 javító kalapács (Repair Hammer) hozzáadása
player.additem X Y – Tárgy megszerzése (X=AZ ESZKÖZ HEXADECIMÁLIS SORSZÁMA (a teljes lista a DVD-n), Y=MENNYISÉG)

Játékképek készítése:
Nyisd meg egy editorral (pl. Notepad) az „oblivion_default.ini" fájlt, amely alapesetben a '\My Documents\My Games\Oblivion\' könyvtárban található. A 'bAllow ScreenShot=0' sort változtasd meg a következőre: 'bAllowScreenShot=1'. Ezután játék közben nyomd le a [PrtScn] billentyűt, így a képernyő aktuális állapotát egy .BMP fájlba mentheted le. Mielőtt bármit megváltoztatsz a fájlban, készíts róla biztonsági mentést!

STUBBS THE ZOMBIE: REBEL WITHOUT A PULSE

Készíts egy szöveges fájlt abban a könyvtárban, ahol a játék indító fájlja a 'stubs.exe' van. A fájl neve 'init.txt' kell legyen. A fájlba a következő sorokat kell bemásolni:
cheat_deathless_player 1
cheat_infinite_ammo 1

Ha ezzel megvagy, mentsd el a fájlt, és indítsd el a játékot. A két sor beírásával végtelen életed, és végtelen lőszered lesz.

Ha a csalást szeretnéd kikapcsolni, lépj ki a játékból, és töröld ki az általad létrehozott 'init.txt' fájlt.

GALACTIC CIVILIZATION 2: DREAD LORDS

Mielőtt elindítanád a játékot, nyisd meg a játék parancsikonját szerkesztésre, és add hozzá a 'cheat' paramétert, a játék indítófájljának elérési útját tartalmazó macskakörmök után. Ha a telepítő által javasolt helyre installáltad a programot, akkor a következőképpen kell kinézzen a végeredmény: "C:\Program Files\Stardock\TotalGaming\GalCiv2\galciv2.exe" cheat
CTRL + [R] – A kiválasztott technológia kutatásának befejezése (A SHIFT lenyomásával jelölheted ki az összes technológiát)
CTRL + [V] – Egyesült bolygók találkozása
CTRL + [B] – Csatahajó hozzáadása
CTRL + [C] – Kiválasztott hajó klónozása
CTRL + [0-9] – Felsőrendű fajok üdvözlése
CTRL + [J] – Szociális projektek teljesítése
CTRL + [H] – Kiválasztott űrhajó sérüléseinek kijavítása
CTRL + [T] – A kiválasztott űrhajó teleportálása a kijelölt helyre.
CTRL + [L] – A megmaradt bolygók átszervezése a felsőbbrendű fajokhoz
CTRL + [S] - Mentés
CTRL + [A] – Kiválasztott űrhajó fejlesztése
CTRL + [M] - 10000bc hozzáadása
CTRL + [N] – Újrakezdés új térképen, új fajjal
CTRL + SHIFT + [D] – Alárendelt faj megjelenítése
CTRL + SHIFT + [T] – Üdvözöld magad
CTRL + SHIFT + [J] – Egyéb fajok projektjeinek teljesítése
CTRL + SHIFT + [B] – Különböző csillagbázisok megjelenítése
CTRL + SHIFT + [M] - Átcsoportosítás

SUPER MARIO 64 DS

Mario megszerzése:
Menj Yoshi-val oda ahol a betűkkel – L (Luigi), M (Mario) és W (Wario) – jelzett ajtókat találod. Van ott egy ajtó, amin nincsen betű. Menj be, kiderül, hogy Mario megszerzéséhez 8 csillag kell. Menj a nyolcas számmal jelzett ajtóhoz, ott ugorj be a Mario-t ábrázoló festményen, és teljesítsd a pályát.

Luigi megszerzése:
Menj az udvarra, ahol egy Boo-t (szellemet) találsz. Menj be az ajtón, ahol a szellem is bement, és ott több kisebb, vagy egy nagyobb szellemet találsz. Ha a kisebb szellemeket találod ott, akkor kapsz néhány piros érmét. Megjelenik egy csillag is, amint szintén felvehetsz. Menj ki, majd menj be vissza. Ha a nagyobb szellemet látod, nyírd ki, és menj be a ketrecbe. Csináld végig a pályát, majd menj fel a lépcsőn. Vedd fel a csillagot, majd menj jobbra, menj be a jobbra található ajtón, majd indulj el jobbra. Szerezd meg a „!" feliratú dobozt, menj fel, és keresd meg a Luigi-t ábrázoló képet. Ugorj be, és vidd végig a pályát.

Wario megszerzése:
Menj a legfelső emeletre Luigi-val, és menj be a tükrös terembe. Edd meg a virágot, menj a Wario-t ábrázoló képhez, amelyiken sárga ruhában van. Ugorj be a képbe, és teljesítsd a pályát.

Egy karakter körberajzolása:
A fömenüben érintsd meg valamelyik karaktert, majd a képernyőn megjelenő kezet. Innentől szabadon rajzolhatsz, a karakter körberajzolásához az L vagy R gombot kell lenyomni.

Titkos csillag
A titkos csúszdán két csillag is van, az egyik a csúszda aljánál. A megszerzéséhez a csúszás megkezdésekor nyomd meg a ↓ iránygombot.

THE GODFATHER

Játék közben nyomd le az [ESC] billentyűt a játék szüneteltetéséhez, majd vidd be a következő csalások egyikét:

corleone – Teljes életpont
stracci – Maximum lőszer
cuneo – $5000 hozzáadása
tattaglia – Az összes átvezető megnyitása

TYCOON CITY: NEW YORK

Játék közben tudod bevinni az alábbi csalásokat:
CTRL + ALT + A – 10000 ember hozzáadása a populációhoz
CTRL + ALT + C - $1000000 hozzáadása

GODZILLA: SAVE THE EARTH

Lépj a főmenübe, nyomd le, és tartsd lenyomva az L1, ●, R1 gombokat (ebben a sorrendben), majd engedd el a gombokat a következő sorrendet követve: ●, R2, L1. Ezután vidd be az alábbi csalások egyikét.

246518 – Mester kód
659996 – Az összes város megnyitása
525955 – Az összes szörny megnyitása
975013 – A kihívások megnyitása
122574 – Az energia regenerálódásának kikapcsolása
532459 – 100000 pont hozzáadása
667596 – 150000 pont hozzáadása
750330 – 200000 pont hozzáadása
536117 – Életpont regenerálódásának bekapcsolása
812304 – Az épületek sérthetetlenek lesznek
259565 – Player 1: négyszeres sebzés
819342 – Player 1: végtelen energia
531470 – Player 1: láthatatlanság
338592 – Player 1: sérthetetlenség
927281 – Player 2: négyszeres sebzés
324511 – Player 2: végtelen energia
118699 – Player 2: láthatatlanság
259333 – Player 2: sérthetetlenség
500494 – Player 3: négyszeres sebzés
651417 – Player 3: végtelen energia
507215 – Player 3: láthatatlanság
953598 – Player 3: sérthetetlenség
988551 – Player 4: négyszeres sebzés
456719 – Player 4: végtelen energia
198690 – Player 4: láthatatlanság
485542 – Player 4: sérthetetlenség
294206 – Galéria 1 megnyitása
409014 – Galéria 2 megnyitása

THE GETAWAY: BLACK MONDAY

Életpont megduplázása: Az intro képernyőn (ami a főmenü előtt jelenik meg) vidd be a ↑, ↑, ←, ←, →, →, ●, ●, ↓ kombinációt.

Végtelen lőszer:
Az intro képernyőn (ami a főmenü előtt jelenik meg) vidd be a ↑, ↓, ←, →, ▲, ↑, ↓, ←, →, ■ kombinációt.

SPLINTER CELL: ESSENTIALS

Bonusz küldetések:
A bonusz küldetések képernyőn tartsd lenyomva a Hold billentyűt, és vidd be az L, R, L, R, L, R kombinációt. Minden egyes küldetés megnyitásához újra be kell vinni a kódot. Így megszerezheted a 'Train Level', a 'Heroin Factory', és a 'TV Station' küldetéseket.

Az összes bonusz küldetés megszerzése:
A PSP böngészőjébe írd be a splintercellessentials.com webcímet, a megnyíló oldalon válaszd ki a 'PSP User' opciót, és írd be az A27200203S kódot.

DRIVER: PARALLEL LINES

Lépj a térképre, és ott válaszd a 'Settings', majd azon belül a 'cheats' opciót, ott vidd be a következő kódok egyikét:

Sérthetetlenség:
Vidd be az IRONMAN kódot.

Gyengébb rendőrautók:
Vidd be a KEYSTONE kódot.

Elpusztíthatatlan járgányok:
Vidd be a ROLLBAR kódot.

Az összes autó megszerzése:
Vidd be a CARSHOW kódot.

Ingyen garázs:
Vidd be a TOOLEDUP kódot.

Végtelen nitró:
Vidd be a ZOOMZOOM kódot.

Végtelen lőszer:
Vidd be a GUNBELT kódot.

Body snatcher mód:
Érj el a 666 mérföldet a számlálón. Állj meg a kocsival, szállj ki, támadj meg egy járókelőt. Ezzel átveheted fölötte az irányítást.

Far Out mód:
Érj el a 900 mérföldet a számlálón. Ekkor egy pszichedelikus effekt aktiválódik.

Night Night mód:
Érj el a 700 mérföldet a számlálón. Innentől folyamatosan éjszaka lesz.

Shortest Day mód:
Érj el a 700 mérföldet a számlálón. A módot aktiválva egy nap csak 24 másodpercig tart majd.

A kor összes fegyverének megszerzése:
Vidd be a GUNRANGE kódot.

FORD RACING 3

Az összes pálya megnyitása:
Játék közben vidd be az L1, L2, R1, R2, ✖, ✖, ▲, ■, ● kombinációt.

Az összes autó megnyitása:
Játék közben vidd be a ●, ■, ▲, ✖, ✖, R1, R2, L1, L2 kombinációt.

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

Onimusha aréna megnyitása
Válaszd ki a 'Special' opciót a főmenüben. Azon belül jelöld ki az 'Exit' opciót, majd vidd be a ■, L1, R2, ■, ←, R2, L1, L3, →, ▲ kombinációt.

Two player mode:
A címképernyőre lépve tartsd lenyomva az L2 + R2 gombokat mindkét kontrolleren, majd nyomd le a ⚑ gombot a kettes kontrolleren. Egy hang jelzi, ha sikerült bevinni a kódot.

Jubei Cammy Street Fighter kosztümjében harcol:
Válaszd ki a 'Special' opciót a főmenüben. Azon belül jelöld ki az 'Exit' opciót, majd vidd be az R1, L1, →, →, L3, ▲, ←, R1, L2, ■ kombinációt.

Ohatsu Chun-Li Street Fighter kosztümjében harcol:
Válaszd ki a 'Special' opciót a főmenüben. Azon belül jelöld ki az 'Exit' opciót, majd vidd be az R3, →, R2, ←, ←, R3, R1, L2, →, R3 kombinációt.

Roberto Guile Street Fighter kosztümjében harcol:
Válaszd ki a 'Special' opciót a főmenüben. Azon belül jelöld ki az 'Exit' opciót, majd vidd be az R1, L1, ←, R1, ←, →, R3, ■, ■, ▲ kombinációt.

Soki Ryu Street Fighter kosztümjében harcol:
Válaszd ki a 'Special' opciót a főmenüben. Azon belül jelöld ki az 'Exit' opciót, majd vidd be a ←, ▲, L2, R3, ■, R2, R2, →, ←, R1 kombinációt.

Tenkai Ken Street Fighter kosztümjében harcol:
Válaszd ki a 'Special' opciót a főmenüben. Azon belül jelöld ki az 'Exit' opciót, majd vidd be az L3, L3, R3, R3, R3, ←, R2, R2, ■, → kombinációt.

Jubei fegyvere egy teniszütő:
Válaszd ki a 'Special' opciót a főmenüben. Azon belül jelöld ki az 'Exit' opciót, majd vidd be az R1, R2, →, R2, →, L3, R2 kombinációt.

Ohatsu fegyvere egy szerencsemalac:
Válaszd ki a 'Special' opciót a főmenüben. Azon belül jelöld ki az 'Exit' opciót, majd vidd be a →, ▲, ←, L3, L1, ▲, ■, R2, ■, R2 kombinációt.

Roberto fegyvere világító bokszkesztyű:
Válaszd ki a 'Special' opciót a főmenüben. Azon belül jelöld ki az 'Exit' opciót, majd vidd be a ▲, R3, ▲, →, R2, L3, ▲, L1, →, L3 kombinációt.

Soki fegyvere egy vascső:
Válaszd ki a 'Special' opciót a főmenüben. Azon belül jelöld ki az 'Exit' opciót, majd vidd be az L1, ■, ▲, R2, R2, R3, ←, ■, R1, ▲ kombinációt.

Tenkai fegyvere egy mikrofonállvány:
Válaszd ki a 'Special' opciót a főmenüben. Azon belül jelöld ki az 'Exit' opciót, majd vidd be az R2, R3, ■, ←, ←, →, R2, ←, R2, ← kombinációt.

Hard nehézségi fokozat:
Vidd végig a játékot normal nehézségi fokozaton.

Oni nehézségi fokozat:
Vidd végig a játékot hard nehézségi fokozaton.

Ultimate Oni nehézségi fokozat:
Vidd végig a játékot Oni nehézségi fokozaton.

Alternatív kosztümök megszerzése:
Teljesítsd a 'Test Of Valor' küldetéseket az alternatív kosztümök megszerzéséhez. Ha a 'Test of Valor' összes küldetését arany minősítéssel teljesíted, további kosztümöket szerezhetsz meg.

INDEX

- Carmen Sandiego: Secret of the Stolen Drums
- Driver: Parallel Lines
- FIFA Street 2
- Final Fight: Streetwise
- Ford Racing 3
- Galactic Civilization 2: Dread Lords
- Ghost Recon 3: Advanced Warfighter
- Godzilla: Save the Earth
- Half-Life 2
- Ice Age 2: The Meltdown
- Kingdom Hearts II
- Mario Kart DS
- Medal of Honor: Underground
- Metal Gear Acid 2
- MX vs. ATV Unleashed: On the Edge
- Nintendogs
- Onimusha: Dawn of Dreams
- Ping Pals
- Scaler
- Splinter Cell: Essentials
- Stubbs the Zombie: Rebel Without a Pulse
- Super Mario 64 DS
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Getaway: Black Monday
- The Godfather
- The Outfit
- Tycoon City: New York
- WRC: World Rally Championship

PS2 Armax kódok
- Commandos Strike Force
- Driver Parallel Lines
- Onimusha: Dawn of Dreams

GODZILLA: SAVE THE EARTH

A főmenüben nyomd le sorban az L, B, R gombokat, majd tartsd lenyomva őket, ezután engedd el őket B, R, L sorrendben. Ezután már be tudod vinni az alábbi csalások egyikét:

246518 – mester kód
659996 – az összes város megnyitása
525955 – az összes szörny megnyitása
975013 – az összes kihívás megnyitása
122574 – energia nem termelődik újra
532459 – plusz 100000 pont
667596 – plusz 150000 pont
750330 – plusz 200000 pont
536117 – az életpont újratermelődik
812304 – az épületek elpusztíthatatlanok
259565 – Player 1 – négyszeres sebzés
819342 – Player 1 – végtelen energia
531470 – Player 1 – láthatatlanság
338592 – Player 1 – sérthetetlenség
927281 – Player 2 – négyszeres sebzés
324511 – Player 2 – végtelen energia
118699 – Player 2 – láthatatlanság
259333 – Player 2 – sérthetetlenség
500494 – Player 3 – négyszeres sebzés
651417 – Player 3 – végtelen energia
507215 – Player 3 – láthatatlanság
953598 – Player 3 – sérthetetlenség
988551 – Player 4 – négyszeres sebzés
456719 – Player 4 – végtelen energia
198690 – Player 4 – láthatatlanság
485542 – Player 4 – sérthetetlenség
294206 – első galéria megnyitása
409014 – második galéria megnyitása

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Az alábbi feladatok teljesítésével Xbox Live Gamerscore pontokat gyűjthetsz, amelyekért később extra tárgyakat, képességeket vásárolhatsz.

Escaped the Imperial Sewers (50 pont):
Juss ki a csatornából, a játék első küldetésénél.
Closed an Oblivion Gate (50 pont):
Zárj be egy Oblivionba vezető kaput (főküldetés).
Located the Shrine of Dagon (50 pont):
Találd meg a 'Shrine of Dagon' helyszínt (főküldetés).
Delivered Daedric Artifact (50 pont):
Szállítsd le a Daedric tárgyat (főküldetés).
Destroyed the Great Gate (50 pont):
Semmisítsd meg a nagy kaput (Great Gate – főküldetés).
Champion of Cyrodiil (110 pont):
Teljesítsd a főküldetés összes feladatát.
Murderer, Dark Brotherhood (10 pont):
Csatlakozz a bérgyilkosokhoz (Dark Brotherhood).
Slayer, Dark Brotherhood (10 pont):
Juss el 'Slayer' rangig a bérgyilkosok küldetései során.
Eliminator, Dark Brotherhood (10 pont):
Juss el 'Eliminator' rangig a bérgyilkosok küldetései során.
Assassin, Dark Brotherhood (10 pont):
Juss el 'Assassin' rangig a bérgyilkosok küldetései során.
Silencer, Dark Brotherhood (10 pont):
Juss el 'Silencer' rangig a bérgyilkosok küldetései során.
Speaker, Dark Brotherhood (10 pont):
Juss el 'Speaker' rangig a bérgyilkosok küldetései során.
Listener, Dark Brotherhood (50 pont):
Teljesítsd az összes bérgyilkos küldetést.
Pit Dog, Arena (10 pont):
Jelentkezz az arénában (Imperial City) küzdelemre.
Brawler, Arena (10 pont):
Juss el 'Brawler' rangig az arénában.
Bloodletter, Arena (10 pont):
Juss el 'Bloodletter' rangig az arénában.
Myrmidon, Arena (10 pont):
Juss el 'Myrmidon' rangig az arénában.
Warrior, Arena (10 pont):
Juss el 'Warrior' rangig az arénában.
Gladiator, Arena (10 pont):
Juss el 'Gladiator' rangig az arénában.
Hero, Arena (10 pont):
Juss el 'Hero' rangig az arénában..
Champion, Arena (10 pont):
Juss el 'Champion' rangig az arénában.
Grand Champion, Arena (50 pont):
Teljesítsd az aréna összes küldetését.
Pickpocket, Thieves Guild (10 pont):
Csatlakozz a tolvajok céhéhez (Thieves Guild).
Footpad, Thieves Guild (10 pont):
Juss el a 'Footpad' rangig a tolvajok között.
Bandit, Thieves Guild (10 pont):
Juss el a 'Bandit' rangig a tolvajok között.
Prowler, Thieves Guild (10 pont):
Juss el a 'Prowler' rangig a tolvajok között.
Cat Burglar, Thieves Guild (10 pont):
Juss el a 'Cat Burgler' rangig a tolvajok között.
Shadowfoot, Thieves Guild (10 pont):
Juss el a 'Shadowfoot' rangig a tolvajok között.
Master Thief, Thieves Guild (10 pont):
Juss el a 'Master Thief' rangig a tolvajok között.
Guildmaster, Thieves Guild (50 pont):
Teljesítsd az összes tolvaj küldetést.
Associate, Mages Guild (10 pont):
Csatlakozz a mágusok céhéhez (Mages Guild).
Apprentice, Mages Guild (10 pont):
Juss el az 'Apprentice' rangig a mágusok között.
Journeyman, Mages Guild (10 pont):
Juss el a 'Journeyman' rangig a mágusok között.
Evoker, Mages Guild (10 pont):
Juss el az 'Evoker' rangig a mágusok között.
Conjurer, Mages Guild (10 pont):
Juss el a 'Conjurer' rangig a mágusok között.
Magician, Mages Guild (10 pont):
Juss el a 'Magicion' rangig a mágusok között.
Warlock, Mages Guild (10 pont):
Juss el a 'Warlock' rangig a mágusok között.
Wizard, Mages Guild (10 pont):
Juss el a 'Wizard' rangig a mágusok között.
Master-Wizard, Mages Guild (10 pont):
Juss el a 'Master-Wizard' rangig a mágusok között.
Arch-Mage, Mages Guild (50 pont):
Teljesítsd az összes mágus küldetést.
Associate, Fighters Guild (10 pont):
Csatlakozz a harcosok céhéhez (Fighters Guild).
Apprentice, Fighters Guild (10 pont):
Juss el 'Apprentice' rangig a harcosok között.
Journeyman, Fighters Guild (10 pont):
Juss el 'Journeyman' rangig a harcosok között.
Swordsman, Fighters Guild (10 pont):
Juss el 'Swordsman' rangig a harcosok között.
Protector, Fighters Guild (10 pont):
Juss el 'Protector' rangig a harcosok között.
Defender, Fighters Guild (10 pont):
Juss el 'Defender' rangig a harcosok között.
Warder, Fighters Guild (10 pont):
Juss el 'Warder' rangig a harcosok között.
Guardian, Fighters Guild (10 pont):
Juss el 'Guardian' rangig a harcosok között.
Champion, Fighters Guild (10 pont):
Juss el 'Champion' rangig a harcosok között.
Master, Fighters Guild (50 pont):
Teljesítsd a harcosok céhének összes küldetését.

Végtelen arany (hiba):
Menj a főváros (Imerial City) Talos Plaza kerületébe. Keresd meg Dorian házát (Dorian's House), ami a kerület dél-keleti részén található. Törj be a házba, és keresd meg Dorian-t. Amikor távozásra szólít fel, egy kicsit nyírd ki. Amikor a nála található dolgokat nézed át, semmiképpen se nyomd meg az 'X' gombot, egyesével vedd el tőle a tárgyakat. Az aranyat hagy a végére, válaszd ki, és nyomogasd az 'A' gombot, hogy egyesével szabadítsd meg a pénztől. Addig nyomogathatod a gombot, amíg csak akarod, sosem fogy el a pénze.

THE GODFATHER

$5000 hozzáadása:
Szüneteltesd a játékot, és vidd be az X, Y, X, X, Y, ← analóg kar kombinációt.

Maximum lőszer:
Szüneteltesd a játékot, és vidd be az Y, ←, Y, →, X, → analóg kar kombinációt.
Teljes életpont:
Szüneteltesd a játékot, és vidd be a ←, X, →, Y, →, ← analóg kar kombinációt.

Az összes átvezető animáció megnyitása:
Szüneteltesd a játékot, és vidd be az Y, X, Y, X, X, ← analóg kar kombinációt.

FINAL FIGHT: STREETWISE

Az eredeti Final Fight megnyitása:
Az átvezető után, amiben Vanessa elmondja, hogy beszélj 2-III-vel, megnyílik egy Final Fight arcade gép, ezzel elérhetővé válik az eredeti Final Fight játék.

Megnyitható karakterek:
Az alábbi karaktereket a Story módban lehet megnyitni.

Guy megszerzése – juss ki a lángoló dojoból élve Hagger megszerzése – találkozz Hagger-rel

THE OUTFIT

Az alábbi feladatok teljesítésével Xbox Live Gamerscore pontokat gyűjthetsz, amelyekért később extra tárgyakat, képességeket vásárolhatsz.

Infantry Killer (25 pont):
Nyírj ki legalább 1000 gyalogos egységet 'Ranked Quick Match' játékok során.
Master of Capturing (20 pont):
Foglalj el tíz kijelölt objektumot egy 'Ranked Quick Match' játék során.

GHOST RECON 3: ADVANCED WARFIGHTER

Scott Mitchell – láthatatlanság:
Játék közben nyomd le ▶ gombot, majd tartsd lenyomva az LT + RT + Back billentyűket. Ezután lassan vidd be az Y, Y, X, RB, X, LB kombinációt.

Csapat – láthatatlanság:
Játék közben nyomd le ▶ gombot, majd tartsd lenyomva az LT + RT + Back billentyűket. Ezután lassan vidd be az X, X, Y, RB, Y, LB kombinációt.

Végtelen lőszer:
Játék közben nyomd le ▶ gombot, majd tartsd lenyomva az LT + RT + Back billentyűket. Ezután lassan vidd be az RB, RB, LB, X, LB, Y kombinációt.

100% életpont:
Játék közben nyomd le ▶ gombot, majd tartsd lenyomva az LT + RT + Back billentyűket. Ezután lassan vidd be az LB, LB, RB, X, RB, Y kombinációt.

Pálya kiválasztása:
Játék közben nyomd le ▶ gombot, majd tartsd lenyomva az LT + RT + Back billentyűket. Ezután lassan vidd be az Y, RB, Y, RB, X kombinációt.

Az alábbi feladatok teljesítésével Xbox Live Gamerscore pontokat gyűjthetsz, amelyekért később extra tárgyakat, képességeket vásárolhatsz.

Complete the training mission (25 pont):
Teljesítsd az összes gyakorló küldetést.
Heavyweight in multi-player (20 pont):
Nyírj ki 10000 ellenfelet multi-player játék során.
Falcon in multi-player (16 pont):
Multi-player játék során szedj le legalább 100 helikoptert.
Deadly in multi-player (20 pont):
Nyírj ki legalább 4 ellenfelet 4 másodperc alatt, multi-player játék során.
Unyielding in multi-player (32 pont):
Nyírj ki multi-player játék során legalább 30 ellenfelet, mielőtt meghalnál.
Sniper in multi-player (36 pont):
Multi-player játék során nyírj ki legalább 500 ellenfelet fejlövéssel.
Committed in multi-player (28 pont):
Játssz folyamatosan 8 órán keresztül multi-player játékot.
Master of Ceremonies (24 pont):
Indíts legalább 1000 multi-player játékot.
Coop 1-1 (8 pont):
Teljesíts küldetéseket a coop kampány során.
Coop 1-2:
Teljesíts küldetéseket a coop kampány során.
Coop 1-3 (8 pont):
Teljesíts küldetéseket a coop kampány során.
Coop 1-4 (8 pont):
Teljesíts küldetéseket a coop kampány során.
World Champion in multi-player (40 pont):
Küzd fel magad a 'universal leaderboard' tetejére.
Solo champion in multi-player (32 pont):
Küzd fel magad a 'solo leaderboard' tetejére.
Team champion in multi--player (32 pont):
Küzd fel magad a 'team leaderboard' tetejére.
Reach Ramirez under normal (25 pont):
Juss el Ramirez kapitányhoz.
Secure Ballantine under normal (25 pont):
Mentsd meg az USA elnökét.
Escort Ruiz-Pena under normal (25 pont):
Juttasd el a Mexikói elnököt az amerikai követségre.
Neutralize rebel outpost (norm.) (25 pont):
Semlegesítsd a lázadókat, ehhez foglald el, és zárd le az autópályát.
Eliminate defenses under normal (25 pont):
Számold fel a Chapultepek kastély védelmét.
Secure U.S. tanks under normal (25 pont):
Szerezz vissza 50 amerikai tankot a lázadóktók.
Protect U.S. President under normal (25 pont):
Találd meg, és védd meg az elnököt.
Reach the Football under normal (25 pont):
Találd meg a 'Football'-t, azaz a kódokat tartalmazó táskát.
Clear the way under normal (25 pont):
Tisztítsd meg az utat a lázadók hadiszállásához.
Capture Ontiveros under normal (25 pont):
Fogd el élve Ontiveros tábornokot.
Locate the Football under normal (25 pont):
Szerezd vissza a kódokat tartalmazó táskát Carlos Ontiveros tábornoktól.
Reach Ramirez under hard (25 pont):
Juss el Ramirez kapitányhoz.
Secure Ballantine under hard (25 pont):
Mentsd meg az USA elnökét.
Escort Ruiz-Pena under hard (25 pont):
Juttasd el a Mexikói elnököt az amerikai követségre.
Neutralize rebel outpost under hard (25 pont):
Semlegesítsd a lázadókat, ehhez foglald el, és zárd le az autópályát.
Eliminate defenses under hard (25 pont):
Számold fel a Chapultepek kastély védelmét.
Secure U.S. tanks under hard (25 pont):
Szerezz vissza 50 amerikai tankot a lázadóktók.
Protect U.S. President under hard (25 pont):
Találd meg, és védd meg az elnököt.
Reach the Football under hard (25 pont):
Találd meg a 'Football'-t, azaz a kódokat tartalmazó táskát.
Clear the way under hard (25 pont):
Tisztítsd meg az utat a lázadók hadiszállásához.
Capture Ontiveros under hard (25 pont):
Fogd el élve Ontiveros tábornokot.
Locate the Football under hard (25 pont):
Szerezd vissza a kódokat tartalmazó táskát Carlos Ontiveros tábornoktól.
Perfect Chapter 1 in multi-player (40 pont):
Teljesítsd az első fejezet összes fő- és mellékküldetését.

Great Score (30 pont):
Szerezz több mint 350 pontot egy 'Ranked Quick Match' játék során.
Victories Keep Piling Up (75 pont):
Nyerj meg legalább 500 'Ranked Quick Match' játékot.
Game Completion Award (30 pont):
Vidd végig a játékot.
Vehicle Killer (25 pont):
Semmisítsd meg legalább 200 járművet 'Ranked Quick Match' játék során.
Feared (25 pont):
Nyírj ki legalább 20 játékost 'Ranked Quick Match' játékok során.
Emplacement Killer (25 pont):
Nyírj ki legalább 250 ellenfelet gépágyúval 'Ranked Quick Match' játék során.
Marksman (50 pont):
Legyen a találati pontosságod magasabb, mint 25% egy 'Ranked Quick Match' során.
Clear Winner (35 pont):
Szerezz több mint 1000 győzelmet 'Ranked Quick Match' játékok során.
Guns Blazing (45 pont):
Szerezz átlagban 18 pontot percenként 'Ranked Quick Match' játékok során.
Focused Fire (40 pont):
1.7 ellenség kinyírása / perc 'Ranked Quick Match' játékok során.
Great Shooting (25 pont):
Legyen a találati pontosságod magasabb, mint 40% egy 'Ranked Quick Match' során.

Titkos jutalmak:
Combat Aid (10 pont):
Gyógyíts meg ejtőernyősöket csata közben.
Searchlights Destroyed (10 pont):
Szüntesd meg az ellenfél éjszakai előnyét.
Convoy Ambush (20 pont):
Foglald el a konvojt.
Air Defense (15 pont):
Szedj le a földről minél több repülő egységet.
Troop Car Destroyed (15 pont):
Semmisítsd meg a csapatszállító járművet.
AA Guns Destroyed (20 pont):
Semmisítsd meg a gépágyúkat.
Allied Rescue (15 pont):
Szabadíts ki harcosokat.
Propaganda Destroyed (15 pont):
Semmisítsd meg a náci propaganda képet, posztert, stb. Franciaországban.
Tank Crew Rescue (15 pont):
Mentsd meg egy csapdába ejtett tank személyzetét.
Reinforcement Rescue (20 pont):
Tarts ki addig, amíg megérkezik a szövetségesek által küldött erősítés.
Convoy Ambush (20 pont):
Bénítsd meg az ellengéses csapatokat minél sikeresebben.
Allied Savior (20 pont):
Gyógyíts meg szövetséges katonákat csata közben.
Fuel Depot Destroyed (20 pont):
Semmisíts meg stratégiai fontosságú ellenséges objektumokat, fegyvereket.
Howizter Defense (20 pont):
Biztosíts stratégiai fontosságú objektumokat, fegyvereket..
Panther Tank Capture (20 pont):
Szerezz meg ellenséges technológiákat.
Transport Ship Destruction (20 pont):
Bizonyítsd, hogy gyorsan

tudsz meghozni az ellenség utánpótlásának megsemmisítésére vonatkozó döntéseket.

Radar Tower Destroyed (20 pont):
Semmisítsd meg az ellenfél kommunikációs eszközeit.

Tank Column Destroyed (20 pont):
Semmisíts meg fontos ellenséges objektumokat, fegyvereket.

Reinforcement Rescue (20 pont):
Tarts ki addig, amíg megérkezik a szövetségesek által küldött erősítés.

Submarine Destruction (20 pont):
Semmisíts meg stratégiai fontosságú ellenséges objektumokat, fegyvereket.

V1 Rockets Destroyed (20 pont):
Semmisítsd meg az ellenség V1 rakétáit.

Airfield Saved (25 pont):
Gyorsan foglalj el egy kulcsfontosságú leszállópályát.

Bunker Defense (25 pont):
Ments meg szövetséges csapatokat tüleröben érkező ellenséges csapatok ellen.

Prisoner of War Savior (25 pont):
Ments meg szövetséges Werhmacht egységeket SS osztagoktól.

Prototype Jet Destroyed (25 pont):
Semmisítsd meg az ellenséges hajó kutatási eredményeit.

THE GODFATHER

$5000 hozzáadása:
Szüneteltesd a játékot, majd vidd be a ■, ●, ■, ■, ●, L3 kombinációt.

Maximum lőszer:
Szüneteltesd a játékot, majd vidd be a ●, ←, ●, →, ■, R3 kombinációt.

Az összes átvezető animáció megnyitása:
Szüneteltesd a játékot, majd vidd be a ●, ■, ●, ■, ■, L3 kombinációt.

Teljes életpont:
Szüneteltesd a játékot, majd vidd be a ←, ■, →, ●, →, L3 kombinációt.

SCALER

Végtelen élet:
A hang beállításoknál vidd be az R, L, R, L, Y, Y, ✖, ✖, R, ✖ kombinációt.

200000 'Klookie':
A hang beállításoknál vidd be az L, L,R, R, Y, ✖, Y kombinációt.

Végtelen számú elektronikus bomba:
A hang beállításoknál vidd be az R, R, L, L, Y, Y, ✖ kombinációt.

FIFA STREET 2

100000000 skill pont beállítása:
A főmenüben vidd be a ↑, ↑, ↓, B, ✖, B, Y kombinációt.

ICE AGE 2: THE MELTDOWN

Végtelen számú kavics:
Szüneteltesd a játékot, majd vidd be a ↓, ↓, ←, ↑, ↑, →, ↑, ↓ kombinációt.

MX VS. ATV UNLEASHED: ON THE EDGE

A következő kódokat az 'Options' menüben tudod beírni.

TOOLAZY – minden megszerzése
BigBore – az 500cc motor osztály megnyitása
NotMoto – az összes 'Open Class' pálya megnyitása
MiniMoto – az 50cc motor osztály megnyitása
Couches – az összes ATV megszerzése
Brapp – az összes motor megszerzése
LeadFoot – az összes 'Machines Challenge' pálya megnyitása
PitPass – az összes pálya megnyitása
HuckIt – az összes 'Freestyle' pálya megnyitása
GoOutside – az összes 'National' pálya megnyitása
IAMTOOGOOD – a 'Pro Physics' megszerzése
Wannabe – az összes 'Pro Rider' megszerzése
GoInside – az összes 'Supercross' pálya megszerzése
BrokeAsAJoke – 1 millió vásárlásra elköltheto pont
Wardrobe – az összes felszerelés megnyitása
ThrowDown – az összes kihívás megnyitása

KINGDOM HEARTS II

Megidézhető karakterek
Chicken Little – a száz holdas pagonyban, a világ második átvezető animáció után
Genie – a Volcano Lord és a Blizzard Lord legyőzésével
Peter Pan – a hajóroncsoknál, a második Port Royale-be tett látogatásodkor
Stitch – a Hollow Bastionban található számítógép teremben, miután elnyerted a mesteri alakod

PS2 ARMAX KÓDOK

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

(M)
UT8X-YQQD-D37NG
8795-WP8R-7CG2M

Max HP
9117-UVVP-CA1PU
47XW-ZM7K-825BW

Max MP
7JHJ-EQD4-26BZG
6C35-DY6G-96P3N

Végtelen életpont
FNJ2-0MJZ-DGG3Y
3FFP-YEDW-GJXJB
QNU0-6ACA-7EEFP

Végtelen életpont & mágia
X0MG-YYFJ-XV668
3FFP-YEDW-GJXJB
QNU0-6ACA-7EEFP
KXXU-CXX3-M2NQ9

Végtelen skill pont
W8QF-VX07-8HMYC
PZAP-ZKKG-KTQW9

Végtelen soul pont
N6ZY-0HT0-37YZG
5Z3A-B7VH-J4EG9

Végtelen eszköz használat
C3GU-CXHC-C5FV6
P3TJ-NRNB-02APE

Végtelen kombó idő
FTUG-YHGY-4NUGJ
4FBK-40KE-KHDM3

Végtelen arany
0KE4-9B34-2U389
P6AD-QX04-6ZKBQ
8BPK-1J31-0JQ9V

Végtelen idő (meghatározott idejű küldetéseknél)
YEGW-WBX9-RJA9E
UFQW-MJZZ-PGBQ4

Végtelen számú próbálkozás (puzzle)
TRY2-PTUT-7C01J
Y9E0-180T-QG9UC

Max lelkek, miután sikerül szerezni valamennyit
CX0W-KPMP-486H5
TR6T-830P-3QR7E

Gyors szintugrás kódok:
Q9TC-5TZJ-YAVRP

Gyors szintlépés (1000 XP ellenségenként)
75AP-ZBF4-20XTW
0U7X-RBBH-WTMG4

Még gyorsabb szintlépés (10000 XP ellenségenként)
7E5Y-ADZE-M3DK7
WNF9-XFH3-64WVQ

Leggyorsabb szintlépés (50000 XP ellenségenként)
HJ2R-CTXY-30CXQ
NHZ9-39XC-G1T3T

DRIVER PARALLEL LINES

(M)
KQN4-6UBF-4PB8E
RXX8-8MWR-X7XVY

Max pénz
CA6Y-YK0Y-E2MF2
03CQ-PXHR-VGJMR

Végtelen életpont
4HZ9-G0KP-M4AZB
JU43-DCGN-A4PMB

Sosem kell újratölteni
71YP-Q0A1-Y83HP
XFCP-XWTZ-M87V9

Végtelen nitró
WERE-PN3K-TF1P1
HE5V-1YPX-71RF8

Összes járgány tuningolva van
R8C7-J54R-U8YEY
Q61F-0X8F-QAF1K
3PBY-8F1Z-EQDJ2

Nagy nitró
7867-H8WB-6ZG5R
KY6P-0EQ0-AGBAT
1DJ9-HMXJ-T46TW

Összes jármű
D8CM-AT3W-8EUEX
730X-7R5F-AJTPY
WWM5-8VZW-CMF1M

Védelem a lezuhanás ellen
3C9C-JABA-75TJG
G581-83TD-3M8U9
Z4D5-6X6B-AGXVW

COMMANDOS STRIKE FORCE

(M)
8HFN-A7YZ-UX8BU
49AN-U9A5-B74TN

Erősebb lőszer
6B6W-PJVY-QRG1W
YV34-9CM8-WPNJ7

Erősebb robbanószer
H8U7-HW30-2XGYX
44WM-KR69-KT3MF

Végtelen lőszer
VKV8-E8YC-R8MCT
GANM-0BNU-BHK7J

Láthatatlanság
9AQF-P1XW-43TTF
H1DG-VXDZ-786T9
KQR8-KT9Z-3YMGA
7J58-VMWC-49RNN
4GND-D9BN-8AT4Y

Végtelen életpont
QPM3-RD8C-0XVF7
AR04-4Y1C-4PPK2
2EQN-2XHE-X26YC

Összes pálya megnyitása
X7TA-HPPT-EVY71
749H-3961-UQUCB

Nagy ugrás
81W4-XM3P-4KFTX
JEVX-U2CE-MDP33
986P-94F7-PVUD4
3C30-EY57-XZV7Q

Nincs sérülés zuhanás után
9TP4-72C3-NT8WP
DKC0-K42X-YX39U
0H71-TGDP-PRN2G

Sebességgel kapcsolatos kódok
WKR9-YTK8-HVTQQ

Kétszeres sebesség
TXB1-U9Z1-PDT1Q
J0U4-WFAX-CNRHY
Z65Q-4TFA-YX8CM
B0HN-EVWA-8NHMV

Háromszoros sebesség
PHER-E358-1HY6Z
Q31U-X093-R6QEP
1FCP-DY9Y-X3CTV
N084-KF4E-ETFUE

Négyszeres sebesség
TBFK-9TPF-G2Y1Q
NVND-YTJZ-AM86F
JGY7-98HW-RPPQH
GYEQ-N6AH-62303

NINTENDOGS

Tipp:
Hogy ingyen szerezhess idomítói (trainer) pontokat és pénzt, tartsd a kefét a kutyán, percenként kapsz majd egy dolárt és egy pontot.

Megszerezhető dolgok:
Hogy megszerezhesd a kutyákat, dekorációkat (I.D), megfelelő mennyiségű idomítói (trainer) pontot kell összegyűjtened.
2000 = Yorkshire Terrier
4000 = Shiba Inu
6000 = Desktop (I.D)
8000 = Cavalier K.C. Spaniel
10000 = Pembroke Welsh Corgi
12000 = Seaside (I.D)
14000 = Shetland Sheepdog
16000 = Mini Schnauzer
18000 = Outer Space (I.D)
20000 = Boxer
22000 = Toy Poodle
25000 = Northern European(I.D)
30000 = German Shepard
35000 = Miniture Pinscher
40000 = Urban Living (I.D)
45000 = Chihuahua
50000 = Labrador Retriever

METAL GEAR ACID 2

A Viper Kártya (No. 161) megszerzése:
Jelszónak a VIPER kódot add meg.

A Mika Kártya (No. 166) megszerzése:
Jelszónak a MIKA SLAYTON kódot add meg.

A Karen Kártya (No. 170) megszerzése:
Jelszónak a KAREN HOUJOU kódot add meg.

A Jehuty Kártya (No. 172) megszerzése:
Jelszónak a JEHUTY kódot add meg.

Az Xmeight Kártya (No. 187) megszerzése:
Jelszónak az XM8 kódot add meg.

A Sgnt Kártya (No. 188) megszerzése:
Jelszónak a SIGINT kódot add meg.

A Hrrr Kártya (No. 197) megszerzése:
Jelszónak a SEA HARRIER kódot add meg.

A Dcyctps Kártya (No. 203) megszerzése:
Jelszónak a DECOY OCTOPUS kódot add meg.

Az Rgr Kártya (No. 212) megszerzése:
Jelszónak a ROGER MCCOY kódot add meg.

Az Xx Kártya (No. 281) megszerzése:
Jelszónak a HINOMOTO REIKO kódot add meg.

A Kinoshitaa Kártya (No. 285) megszerzése:
Jelszónak a KINOSHITA AYUMI kódot add meg.

A Shiimeg Kártya (No. 286) megszerzése:
Jelszónak az ISHII MEGURU kódot add meg.

A Nonat Kártya (No. 287) megszerzése:
Jelszónak a SANO NATSUME kódot add meg.

A No Place Kártya (No. 288) megszerzése:
Jelszónak az MGS4 kódot add meg.

HALF-LIFE 2

Medpak elővarázslása:
Játék közben vidd be a ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A kombinációt, ezzel megjelenítesz egy medpak-kot, amelynek felvételével visszaállíthatod az életpontod 25%-át.

Lőszer az éppen használt fegyverhez:
Játék közben vidd be az Y, B, A, ✖, ⚪, Y, ✖, A, B, ⚪ kombinációt.

Az összes pálya megnyitása:
Játék közben vidd be a ←, ←, ←, ←, ●, →, →, →, →, ⚪ kombinációt.

PING PALS

Bonusz háttér:
A szexi Shantae háttér megszerzéséhez pontosan éjfélkor kattints a Ping Pals logóra.

Tipp:
Mindig válaszd az ötöst, így maximum csak két egységnyi pénzt tudsz veszíteni.

SCALER

Végtelen élet:
A hang beállításoknál vidd be az R, L, R, L, B, B, ✖, ✖, R, ✖ kombinációt.

200000 'Klookie':
A hang beállításoknál vidd be az L, L, R, R, B, ✖, B, A kombinációt.

Végtelen számú elektronikus bomba:
A hang beállításoknál vidd be az R, R, L, L, B, B, ✖ kombinációt.

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND

God mód:
Vidd be a MODEDEDIEU kódot jelszóként.

Szintlépés:
Level 2 – SQUAME
Level 3 – REVOLER
Level 4 – FAUCON
Level 5 – UNANIME
Level 6 – ROULIS
Level 7 – RELAVER
Level 8 – POUSSIN
Level 9 – PANOPLIE
Level 10 – NIMBER
Level 11 – NIAIS
Level 12 – KARMA
Level 13 – INCISER
Level 14 – GADOUE
Level 15 – FUSETTE
Level 16 – EXCUSER
Level 17 – ENRICHIR

CARMEN SANDIEGO: SECRET OF THE STOLEN DRUMS

A főellenségek legyőzéséhez:
Fire: a támadások között állj a célzó körbe, és lődd szét a célpontokat a feje mögött. Amikor lezuhan, lődd tovább a fejeit, amíg mindkettő felrobban.

Air: amikor nem támad, lődd a három kört.

Earth: akkor támadd, amikor az arcai vörös színűre változnak. Amikor szétesik, nyírd ki a kilenc csatlósát.

FIFA STREET 2

100000000 skill pont beállítása:
A főmenüben vidd be a ↑, ↑, ↓, ✖, B, ✖, Y kombinációt.

WRC: WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

UGLYMUGS – extra avatar-ok
AITRIAL – Ghost Car az időmérőhöz
DOVECAM – madártávlati kamera
MAXPOWER – szuper feltöltő
SPOOKY – Ghost Car
REVERSE – fordított vezérlés
PADLOCK – az összes csalás megnyitása

MARIO KART DS

Az összes járgány megszerzése:
Teljesítsd a Retro Class Grand Prix összes versenyét A, vagy annál magasabb minősítéssel.

3 speciális járgány megszerzése:
Teljesítsd az 50cc Retro Grand Prix versenyeit A, vagy annál magasabb minősítéssel.

7 speciális járgány megszerzése:
Teljesítsd a 150cc Nitro Grand Prix összes versenyét A, vagy annál magasabb minősítéssel.

A Star Cup megnyitása:
Teljesítsd a Mushroom Cup és a Flower Cups összes versenyét arany minősítéssel.

118 GAMING NEWS
120 GAMING GADGETS
122 HANGOK BŰVÖLETÉBEN
124 IRÁNYÍTÓKAROK
A JÁTÉKIPARBAN
128 ÁTLAGOS PC KONFIGURÁCIÓ

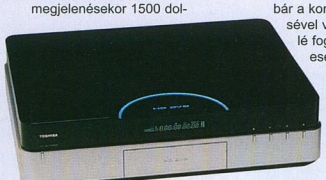
HARDWARE

TOVÁBBI HARDWARE HÍREK, TESZTEK, ÉRDEKESSÉGEK: WWW.HWNEWS.HU

GAMING NEWS

HD-DVD ÉS BLU-RAY BEJELENTÉSEK
■ WWW.PANASONIC.COM, WWW.TOSHIBA.COM

Nemrég az LG bejelentette, hogy a következő generációs optikai szabványok közül nem tud (vagy nem akar) választani, így mindkét formátumot támogató asztali lejátszóval fog megjelenni a piacon. A gyártók többsége továbbra is hűek valamelyik oldalhoz, így van ezzel a Panasonic és a Toshiba is. A Panasonic bejelentette, hogy szeptemberre kerül piacra első Blu-Ray-lejátszója, a DMB-BD10, megjelenésekor 1500 dollár körül (300 ezer forint felett) juthatunk majd hozzá. Ezt az igen magas árat valószínűleg erősen csökkenteni fogják a PS3 megjelenése után, hisz a konzol jóval olcsóbb lesz ennél. A cég igen optimista az eladásokat illetően, szerintük egy év alatt 5 millió BluRay kompatibilis lejátszó fog gazdára találni szerte a világon. A Toshiba HD-XA1 asztali lejátszója a HD-DVD formátumot támogatja, és már meg is vásárolható, feltéve, ha az ember Japánban lakik, Európába legkorábban csak karácsony előtt érkezik meg. Jó hír, hogy ekkorra már vagy 150 HD-s film lesz a piacon, lehet majd válogatni. Ára is jobbnak ígérkezik, „mindössze" alig 200 ezer forint fölött fog alakulni, bár a konkurencia árcsökkenésével valószínűleg ez is lefelé fog tendálni. Az mindenesetre biztosnak tűnik, hogy kereslet az van, a japán piacról pár nap alatt elkapkodták az összest.



Akik a PC-be szánt meghajtókra várnak, azoknak nyár közepén jön el az idejük, ekkor jelenik meg a Samsung és a Sony olvasója is, bár áruk egyelőre ismeretlen, és a fentiek fényében elég borsos lesz.

HAVOK VS. PHYSX
■ WWW.AGEIA.COM

Tavaly nagy érdeklődést vont maga után az Ageia bejelentése, miszerint egy fizikai gyorsító kártyán dolgoznak. Ez azt jelenti, hogy egy olyan kiegészítő egységet (Physics Processing Unit, PPU) raknak a számítógépbe, amely a fizikai modellel kapcsolatos számítások hardveres gyorsítását hivatott segíteni, így nagymértékben képes tehermentesíteni a CPU-t. Ehhez a kártyán kívül az is szükséges, hogy a játék a PhysX fizikai motorját használja. Magyarán egy második, a videokártya munkáját segítő eszközt készítenek.

A Havok egy szoftveres megoldással kívánja a fentieket megoldani, Havok FX köztesszoftver segítségével a számolások jóval kiegyenlítettebben oszlanak meg a GPU és a CPU között, sőt, ha több VGA-gyorsítónk van (SLI és CrossFire), ezeket is képest külön egységként kezelni és elosztani a munkát közöttük. Mint minden programnak, ennek is szüksége van egy minimális erősségű hardveres háttérre, itt ezt egy legalább nVidia GeForce 7600-as (vagy legalább ilyen szintű) videokártya testesíti meg, és szükség van a Shader Model 3.0 támogatására is. Hogy melyik újítás fog végül befutni, az kérdéses, jelenleg annyi látszik biztosnak, hogy a vásárlók szempontjából a Havok megoldása jobb, mert nem szükséges hozzá plusz beruházás, míg egy PhysX kártya ára (128 MB 128 bites GDDR3 memóriával) megjelenésekor 300 dollár körül alakul.

PRÓBÁLKOZIK A MICROSOFT
■ MICROSOFT.COM

Egyre közelebb kerülünk a Sony PlayStation 3 bemutatásához, s bár még csak pletykák ismertek az új konzolról, a Microsoftnak már most bele kell húznia, ha versenyben akar maradni. Egyik nagy probléma, hogy előre láthatólag a PS3-ban gyárilag lesz merevlemez, és nem kíván a Sony olyan alapcsomagokkal bajlódni, mint amelyekkel az Xbox esetében találkozhatunk. Redmond gyorsan reagált, és a jövőben nem fog alapgépeket kiadni ő sem, csak sok extrával felszerelt Premium verziót. Ez azoknak jelent rossz hírt, akik eddig nem szeretek be winchestert, mert a játékfejlesztők rá fognak állni a játékok HDD-s optimalizációjára. Fontos piacot jelent Japán, és a Microsoft folytatni szeretné ottani terjeszkedését, bár ez nehéz falat lesz, ugyanis a megjelenéskor leszállított 150 ezer darab sem fogyott még el. Jól mutatja a helyzet komolyságát, hogy a hatéves PS2-ből azonos idő alatt 400 ezer darab felett értékesítettek. Most 10 ezer darab speciális, a foci VB-re készült gépet dobnak piacra az országban, a japán nemzeti focicsapat színeiben fog pompázni, és már merevlemezt is tartalmaz.

A nagy igyekezet ellenére továbbra is napvilágra kerülnek nagyobb problémák hardver és szoftver szinten is. A márciusi frissítés után többeknél fagyások jelentkeztek, és voltak olyan gépek, amelyek örökre megadták magukat. Úgy tűnik, hogy többségében az Amerikában piacra került első szériáknál általános a hiba.

■ LEÁLLTAK AZ ELSŐ PS GYÁRTÁSÁVAL
■ WWW.PLAYSTATION.ABOUT.COM

Majdnem 12 évvel a debütálása után a Sony végleg leállt első generációs konzoljának gyártásával. A PSOne mindössze az ezredforduló kapott egy kis ráncfelvarrást, de a belső, elektronikai részei nem változtak az idők során. Az évtized alatt összegyűlt sok száz játék mindegyike használható a PS2-vel is, s ígéretek vannak arra, hogy készülni fog belőlük PSP átirat is.

A cég által megtett lépés már várható volt, nem is érte meglepetésként a közvéleményt. A döntést az is siettette, hogy a PS3 gyártásához minden elérhető erőforrást biztosítani akarnak, nem szeretnének beleesni a Microsoft által elkövetett hibába, nem akarnak hiányt a frissen megjelenő újdonságukból.

A bejelentés második része a PSP árának csökkenéséről szól, a hordozható konzolért 200 eurót kell majd fizetnünk. Összel megjelenik az USB-s EyeToy kamera is, így még impozánsabbá válik a PSP-s játékok felhozatala, valamint lehetőség lesz videokonferencia lebonyolítására is.

■ ÁLOMGÉP 5,46 GHZ-EN
■ WWW.THINKCOMPUTERS.ORG

Minden évben, a CeBIT-en megjelenik egy-egy olyan számítógép, ami a játékosok és a tuningőrültek számára egy évig az álomgépet testesíti meg. Tavaly a konfiguráció magját egy Intel P4 3.8 GHz CPU adta 5 GHz-es sebességre húzva, ATI RADEON X850XT PE grafikus kártyával és Kingston Technology HyperX PC6000 765MHz DDR2 RAM memóriával, VapoChill® és WaterChillTM hűtéssel. Az idei kiállításon még megfejelték a tavalyi összeállítást, a VapoChill® LightSpeed CPU hűtés segítségével elérték az 5,46 GHz-et (3.8GHz-es sebességről felhúzva). A processzort -33 fokra hűtötték, és hasonló alapossággal gondoskodtak a chipsetről és a VGA-ról is. A rendszer erejéhez és sebességhez nagyban hozzájárul a Kingston Technology HyperX DDR2 RAM, valamint a Western Digital Raptor® X merevlemez. Az Asetek, Kingston Technology Europe Ltd és a Western Digital már negyedszerre állították össze közösen a szuperrendszert, és meglátásuk szerint továbbiakban is fent szeretnék tartani ezt a gyümölcsöző kapcsolatot, hogy jövőre még nagyobb sikert éressenek el.

■ ÚJ BABÉROKRA TÖR AZ APPLE
■ WWW.MACRUMORS.COM

Az Apple csillaga egyértelműen felfelé ível, az elmúlt években hatalmas növekedést értek el mind az értékesítésben, mind a bevételek terén. A PC-s szegmensben is erősödnek, de a legnagyobb bevételük az iPod-családból származik. Már meg sem lehet számolni, hányféle készülék, hány típusban van a piacon, és ez a termékkör folyamatosan bővül. Az almás cég most a mobiltelefon-piac felé kacsintgat, méghozzá egy saját „iPodPhone" forgalomba hozásával. Az is valószínűnek tűnik, hogy ez inkább egy telefonálásra is képes zenelejátszó lesz, mint egy zenélő telefon, hisz az utóbbiból már van jó pár (lásd a SonyEricsson W-telefonjait). A Motorola próbálkozott már iTunes-kompatibilis telefonnal, de az csúfos kudarcba fulladt.

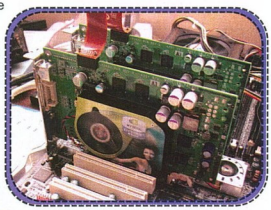
Az Apple jelenleg még gyártókat keres, de a pletyka szerint már ebben az évben megjelenhet a készülék.

■ CSALÓDÁST OKOZNAK A QUAD-SLI RENDSZEREK?
■ WWW.TGDAILY.COM

Mindig lesznek olyanok, akiknek ha valami jó, akkor jobb kell, ha nagy, akkor nagyobb. Nekik alkották meg a Titanic-ot, az Empire State Buildinget és ezeknek a maximalistáknak találták ki a négy videokártyát egyszerre használni tudó konfigurációkat is.

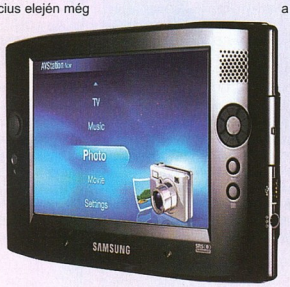
Az első tesztek alapján úgy tűni, hogy csak olyan esetekben mutatkozik meg a hatalmas többletteljesítmény, amikor megfelelően nagy feladat elé állítjuk. Alacsonyabb felontásban épp csak leelőzik a sima, két kártyából álló rendszereket, igazából 30 hüvelykes, nagyméretű kijelzővel és minimum 1600 × 1200 képpontos felbontással kezd el nőni a különbség, főleg, ha a különböző szűrőket is magasabbra állítjuk.

A helyzet persze némiképp változhat az újabb driverekkel, de elgondolkodtató, hogy kinek is éri meg kiadni közel másfél millió forintot egy ilyen konfigurációra, ami csak a kezdet, hisz ha mindent szeretnénk, akkor 2 millió alatt nem állunk meg, és ebből a csak a VGA tesz ki fél milliót.



■ VÁRAT MAGÁRA AZ UMPC-K SIKERE
■ WWW.GARTNER.COM

A múlt hónapban már írtam róla, hogy a Microsoft és partnerei által kifejlesztett Origami gépek izgalmas újdonságnak fognak számítani, ám sajnos március elején még nem lehetett túl sok adatot összeszedni róluk. Mostanra már teljesebb a kép, talán túlságosan is, és jelenleg már nem is tűnik olyan csalogatónak az Ultra Mobile PC. A hivatalos bejelentés után igen gyorsan megjelentek az első olyan elemzői jelentések, miszerint az új modellek várhatóan messze nem lesznek olyan népszerűek, mint azt elsőre gondoltuk. Ennek több oka van, egyik legfőbb a pénz.



Az első konkrét adatot a TabletKiosk adta ki, „eo" márkanevű UMPC-jük ára 900 dollár lesz, és ezért mindössze egy 7 hüvelykes, 800x600 pixel felbontású képernyőt, 1 GHz-es VIA C7 NaNo processzort, 256 megabájtnyi DDR2 memóriát és 30 gigabájtos merevlemezt kapunk, mindehhez ráadásul mindössze 2,5 órás üzemidőt.

A Gartner szerint ezek a készülékek majd csak 2009. körül válnak széles körben elterjedté, ma ez csak úgy valósulhatna meg, ha áruk majdnem a jelenlegi felére, 500 dollár körülire esne vissza, de ez a magas gyártási költségek mellett nem realizálható. A végszó szerint, ha nem tudják a főbb problémákat rövidesen megoldani, a készülékek képességeit kibővíteni, abban az esetben az UMPC-k halálra vannak ítélve.

GAMING GADGETS

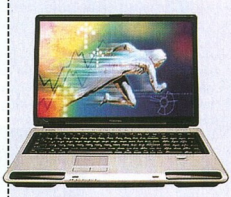
ÚJABB ZBOARD A LÁTHATÁRON
WWW.ZBOARD.COM

Mióta az első Zboard billentyűzet megjelent, minden nagyobb játékhoz adtak ki verziót, most eljött az ideje, hogy a The Lord of the RingsTM, The Battle for Middle-earthTM II alá is odarakják az új változatot. Elmondásuk szerint a fejlesztés alatt végig együtt dolgoztak az EA embereivel és a játék készítőivel, hogy a lehető legoptimálisabb kiosztást hozhassák létre. Úgy néz ki, hogy sikerült nekik, az első tesztek alapján elmondható, hogy a teszterek elégedettek voltak a végeredménnyel, többen azt nyilatkozták, hogy így könnyebb belemélyedni Középföld világába.

A billentyűkiosztás során próbálták azokat csoportosítani. A jobb oldali részen a szép háttérből 35 gomb tűnik elő, ezek közül 10 a gyors kameraállítást segíti. Az alap kiosztást természetesen bárki átállíthatja, bár ez a feliratok miatt nem ajánlott. Amúgy az első résszel is teljesen kompatibilis.
A játékra specializált billentyűkön kívül megtaláljuk a szokásos multimédiás gombokat is, ezek segítségével Középföldén kívül is könnyen elboldogulunk.

NOTEBOOK GAMEREKNEK
TOSHIBA.COM

Egyre több hordozható számítógép fogy, sőt, lassan több, mint asztali, ezért a piacvezetők kínálatában megjelennek azok a „speciális" modellek, melyek talán nem olyan könnyűek, mint egy átlagos laptop, vagy nem bírja túl hosszú ideig az akkumulátoruk, de teljes egészében képesek kiváltani a desktop számítógépeket.
A Toshiba most egy olyan mobil konfigurációt dob piacra, mely versenyre kelhet a legerősebb asztali ellenfelekkel is.
A Satellite P105-S921 alapját egy kétmagos Intel Core Duo T2400 típusú, 1,83 GHz-en járó mobilprocesszor adja 1 gigabájt memória és egy 160 gigás merevlemez mellett. A megjelenítésről a 17 hüvelykes, WXGA+ (1440x900 pixeles) felbontású TruBrite kijelző, és az nVidia GeForce Go 7900 GS gondoskodik, 256 megabájt videomemóriával.
A 9 cellás, 6000 mAh-s akkumulátor 2 órán át képes kiszolgálni a laptopot, ez ekkora teljesítmény mellett jónak mondható.



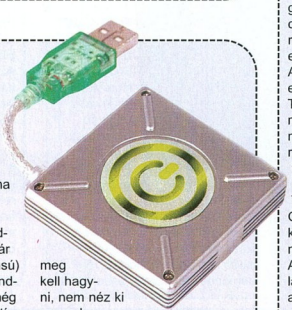
Ahhoz képest, hogy mennyi mindent belezsúfoltak, a gép nem is olyan nehéz, 3,3 kilogramm.
Ára 2000 dollár körül fog alakulni, de itthon nem valószínű, hogy fél millió forint alatt hozzájuthatunk majd.

XBOX 360 ÚJDONSÁGOK
WWW.LIK-SANG.COM

Az az általános felfogás, hogy egy konzol azért éri meg jobban, mint egy PC, mert az előbbire nem kell költeni a vásárlást követően, és évekig elfut rajta minden. Ahhoz azonban, hogy minden kis lehetőségét kihasználhassuk, bizony több később beszerzett alkatrész kell, esetleg a konstrukciós hibákon is lehet segíteni egy-egy szemfüles gyártó termékével.

És akkor még nem beszéltünk arról, hogy mindenki szeretné, ha kicsit más lenne a saját készüléke, mint a szomszédé Józsiké. Elsőként jöjjön egy igen hasznos hűtés-rendszer, erre szükség is van, hisz köztudottan forrófejű az x360. A 3 ventillátorból álló szettet a készülék hátuljára lehet felerősíteni, bekapcsolásnál automatikusan indul, és hasonló módon is áll le. Használatával elkerüljük a túlmelegedést, így gépünk alkatrészeinek élettartalma sem csökken nagyobb ütemben.

Aki húsvétra nem tudja, mit adjon magának, az vehet most már krómozott (szerintem csak hatású) előlapot kedvenc konzoljára mindössze 25 dollárért. Ha maradt még 17 dollárunk, akár ugyanilyen stílusba öltöztethetjük a kontrollert is, és bár elsőre csak mosolyogtam a dolgon,



meg kell hagyni, nem néz ki rosszul.
Végül van még egy kiegészítő, ami sokaknak tetszeni fog. Egy olyan 4 gigás mini merevlemezről van szó, amit nem a konzolba kell beépíteni, hanem USB-n keresztül csatlakoztatható, és könnyen szállítható. A Datel által gyártott készülék mindössze 4.9 x 5.7 x 2 cm, és nagyon könnyű. Olyan játékosoknak szánják, akiknek nincs szükségük belső winchesterre, de szeretnének mondjuk zenét hallgatni és képeket nézegetni a „dobozon" keresztül. A külső is nagyon szép lett, egyetlen nagy hiba az, hogy ezt a tárhelyet nem használhatjuk játékok elmentésére, bár a jövőben nem kizárt, hogy erre is képessé teszik.

■ RAZER ÚJDONSÁGOK
■ WWW.RAZERZONE.COM

A Razer új egeret jelenetetett meg Krait néven. A régebbi típusok (Copperhead, Diamondback) formavilágát követi, és a görgő és az oldalvonalak itt is megvilágítottak, de nem kéken vagy zölden, hanem sárgán. Méretben kicsit kisebb lett, mind hosszra, mind szélességre.

A szokásos két gomb+görgő felépítés is a tiszta játékérzést szolgálja, semmi felesleges extra. A gombok gumírozott felszínűek, az egér talpai pedig teflonbevonattal rendelkeznek, így biztosítják a minél gyorsabb mozgatás lehetőségét.
Az infravörös optikai szenzor 1600 dpi felbontásra képes, és 6400 képkockányi adatot továbbít a számítógép felé. Az érzékelő még pontosan le tudja követni a 102 cm/másodperces sebességet és az akár 15g gyorsulást is.
Az egér csak vezetékes változatban érhető el, és a még nagyobb megbízhatóság érdekében a szenzor soha nem kapcsol ki működés közben, így még a visszaszálláshoz kellő tizedmásodperceket sem veszítjük el. A Razer terjeszkedni kíván a gaming-piac egyéb szegmenseiben is, most két darabból álló hangrendszert adott ki. Ahogy a gyártó írja: „Halld meg ellenségeid, mielőtt ők hallanának meg téged!".

■ MEGÚJULT AZ APPLE CINEMA DISPLAY
■ WWW.APPLE.COM

Az Apple mindig is mestere volt az exklúzív dolgoknak és hát mi mutathatna jobban egy aluminium házas G5 mellett, mint egy 30 colos Cinema Display kijelző? Ezen a 30 hüvelyken a maximális felbontás 2560x1600 pixel, s az így létrehozott képet eddig 400:1 kontrasztaránnyal és 270 cd/m² fényerővel élvezhettük. Ezek nem rossz értékek, de a fő versenytárs Dell mellé fel kellett zárkózni, így a megújult verzió már 700:1 kontrasztarányt és 400 cd/m² fényerőt támogat, és reakcióideje 14 ms, így biztosan nem lesz szellemképes a legakciódúsabb mozi sem.
A monitor két USB 2.0 és két FireWire csatlakozási hellyel lett ellátva, és csak függőleges irányban állítható. A képernyőért közel 2300 eurós összeget kell a pénztárnál hagyni.

A nagy versenytárs Dell 3007WFP oldalirányban is elforgatható, sőt állítható a magassága is, valamint fel van szerelve egy kilenc formátumot támogató kártyaolvasóval is, ráadásul olcsóbb majd 250 euróval.

■ FERRARI HELYETT SZÁMÍTÓGÉP HÁZ
■ WWW.SPIRECOOLERS.COM

A Spire gondolt egy nagyot, és felkérte a méltán híres olasz Pininfarina stúdiót, hogy következő házukat ők tervezzék meg.

A vérfrissítés jól sikerült, nem hiába bámuljuk a tervezőiroda által megálmodott négykerekűeket is oly megigézve.
A mindenképp egyedire sikerült modell letisztult, egyszerű formájával dísze lehet asztalunknak, de mindenképp meg kell említenünk belső értékeit is. A ház fő részeit acélból készítették, az előlapot alumíniumból. A meghajtók előtt lévő ajtó mellett egy másik takarja az elöl megszokott kimeneteket, ez utóbbi felfelé nyílik. Az 5,25 colos meghajtóból háromnak, 3,5 colosból összesen hatnak van hely, ez egy átlagos felhasználónak bőven elég.
A belső kialakítás legalább annyira igényes, mint a külső, a két oldallap lefelé nyílik, az alaplap tálcájával és a bővítőkártyákkal együtt, így nagyon könnyű szerelni, akár a többi alkatrész kiszedése nélkül is.
A szellőzés is biztosított, hátul, jobb és bal oldalon találunk 80 milliméteres, elöl, és a processzor felett még egy-egy 120 milliméteres ventillátornak helyet.
A ház jelenleg három színben érhető el (fekete, platinaszürke, kék), de további változatok várhatók. Ára 130 euró körül van.

■ ÚJ MICROSOFT EGEREK
■ WWW.MICROSOFT.COM

A jó idő jót tesz a téli alvás után ébredező PR-osoknak, és arra ösztönzi őket, hogy minél több friss bejelentést tegyenek, még akkor is, ha ez még bőven ráérne egy ideig.
A Microsoft három egeret dob piacra ebben a félévben, de nem egyszerre, a legkésőbb megjelenőről nincs is sok adatunk. Ami mindháromban megegyezik, az az impozáns belső. Bár csak egyiknek van lézeres optikája, mindhárom felbontása 1000 dpi, ez másodpercenként 6000 mintavételt jelent.

A külsővel nem sokat foglalkoztak, úgy gondolhatták, hogy a mostani modellek ergonómiailag teljesen megfelelnek az elvárásoknak, így itt csak finomítottak egy-két helyen. A Wireless Notebook Optical Mouse 3000 a sikeres Wireless Notebook Optical Mouse utódja, és borításuk teljes egészében meg is egyezik. Most is a három gomb és a görgő határozza meg a formát, és maradt az egér belsejében tárolható USB-adóvevő.
A fenti modellt horgozható gépekhez ajánlja a Microsoft, míg a Wireless Laser Mouse 5000 és 2000 az asztali PC-khez készült. A 2000 egy alapverzió, semmi extrát nem tartalmaz, míg az 5000 görgője már Tilt-Wheel technológiájú. Mindkettő szimmetrikus kialakítású, így a bal- és jobbkezesek is használhatják.

■ PSP EXTRÁK
■ WWW.GRIFFINTECHNOLOGY.COM, WWW.LIK-SANG.COM

A fenti hír után nézzük meg egy másik konzolhoz, a Sony Play Station Portable-höz tartozó legfrissebb újdonságokat.
Itt a tavasz, minden színesben pompázik, akár kedvenc konzolunk is, hisz a most elérhető hét szín (fekete, kék, pink, sárga, narancssárga, króm, piros) igen nagy variációs lehetőséget kínál azoknak, akik nem elégednek meg az azonos színű előlap és gombok egyhangú látványával.

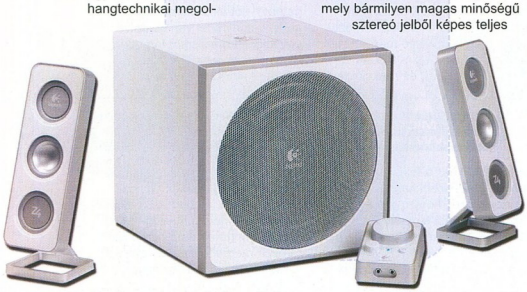
A csere nem okozhat nagy problémát, mindössze hét csavart kell eltávolítanunk, majd újra a helyéra rakni.

A Griffin Technology három újdonsággal szolgál. Az iTrip az iPodosok számára már ismert. Lényege, hogy mintegy dokkolóként fogadja a PSP-t, és kis mérete ellenére HiFi-minőségű zenei élményt nyújt használójának. A beépített rádió segítségével már nem csak saját zenéinket hallgathatjuk, hanem a legújabb slágereket is. Az erősebb, szebb hangzás mozizásnál és játéknál is jól jön.
Ha a rádióra szükségünk van, de az extra hangerőre nincs, akkor az iFM a mi kiegészítőnk. A rádióegység távirányítóként is üzemel, így a konzolt akár a hátizsákunkban tartva is folyamatosan saját magunk igénye szerint állíthatjuk a csatornákat, válogathatunk a számok között.
A harmadik egy egyszerű, de hasznos kiegészítője lehet a Portable-

nek, főleg azoknak, akik sokat vannak együtt baráttal, barátnővel, de eddig nem tudták együtt élvezni a zenét vagy filmet abban az esetben, ha a fülhallgatót kellett használni. A SmartShare nem tesz mást, mint lehetőséget ad a fentiekre, kellemessé téve közös utazásainkat.
A három kiegészítőért együtt 115 dollárt kérnek.

HANGOK BŰVÖLETÉBEN

Folytatjuk az első számmal megkezdett „elméleti" cikkeinket, a HD generáció után ezúttal a hangzásvilág felé fordulva, és egy kicsit a különböző hangrendszerekről, a jó térhangzáshoz szükséges dolgokról, és más ehhez kapcsolódó okosságokról ejtünk pár szót. Először kezdjünk egy kis történelemmel, nyúljunk vissza azokba az időkbe, amikor a Földet még az istenek uralták, s csupán egy valaki mert szembeszállni haragjukkal, Xena, a harcos királylány. Mindez úgy 1976. körül történt, amikor egy hangtechnikai megoldásokra szakosodott cég, a Dolby Laboratories elkészítette a Dolby Surround technikát, mellyel négy csatornát (bal, jobb, közép és egy monó) tudtak egy különleges mátrix-kódolással felvinni két audió sávra. Ennek megfelelően már a VHS-en is teret nyerhetett az első, bár igen kezdetleges térhangzás, habár ahhoz, hogy ezt a felhasználó ki is élvezhesse, szüksége volt egy dekóderre, különben sima sztereó hangot kapott. Később ezt a technikát felújították, így került be a köztudatba a Pro Logic, mint annak az elnevezése, amikor két hangsávra fáziseltolással kódolnak fel négy hangcsatornányi információt. A továbbra is bal, jobb, közép, és egy eléggé limitált frekvenciájú monó hátsó csatornából álló eredeti 4.0-ás hangzás visszaállításáról egy Pro Logic dekódernek kell gondoskodnia. Végül 2000.-ben készült el ennek a legmodernebb változata, a Dolby Pro Logic II, mely bármilyen magas minőségű sztereó jelből képes teljes 5.1-es hangzást varázsolni, sőt az eredetileg Surroundból kódolt sztereó jel tökéletes feldolgozása sem jelent számára problémát. Habár a technikából eredően megvannak a Pro Logic II határai, egészen jól szimulálja az 5.1-es térhangzást, így eléggé elterjedté vált, többek között majd' az összes Playstation 2 játék ezen szabványt használva szólal meg.



Ezen idő tájékán (illetve kicsit azért korábban) egy új korba léptünk a DVD megjelenésével. A téma nagyrészt akkor kezdődött, s ez ösztökélt és ösztökél egyre több embert a mai napig is arra, hogy beruházzon a jó házimozihoz szükséges alkotóelemekbe. Ez az egész hisztéria ráadásul a PS2 és az Xbox megjelenésével csak nőtt, hiszen ezek már teljes mértékben támogatják az 5.1-es hangzást, és a játékok szélesvásznúra állításával eszméletlen képet adnak egy nagydarab 16:9-es televízión. A képi megjelenítésről azonban két számmal ezelőtt már beszéltünk, így most egyedül a hangra, a különböző hangszabványokra szeretnék kitérni.

Első körben ahhoz, hogy egy DVD (majd később HD-DVD és BluRay) filmet megfelelő minőségben élvezhessünk, szükségünk lesz egy lejátszóra, egy dekóderre és egy hangfalrendszerre (s néhány korábban használt kifejezés talán itt értelmet nyer). Ezek közül az első és az utolsó mibenléte ugyebár nem nagy rejtély: a lejátszóba helyezzük bele a filmet, a hangrendszer pedig majd megszólaltja azt. Miért van szükség dekóderre? Ehhez először is bele kell mennünk a DVD-n tárolható hangsávok témájába. Ennek az adathordozónak a legnagyobb előnye, hogy elég hely biztosított rajta ahhoz, hogy több hangsávot tároljanak el rajta a készítők, s hogy aztán odahaza mindenki kiválaszthassa magának a legjobbat. Tehát mielőtt megvásárolunk egy filmet, érdemes megtekinteni a dobozon, hogy kódoltak e reája számunkra is megfelelő hangsávot. A kiadók minden lemezre rátesznek egy alap sztereó sávot is, amelyet mindenki gond nélkül le tud játszani: ezt ugyanis nem tömörítik, így minden DVD-lejátszó képes alapból analóg formában leolvasni, és kinyomni azt a TV-re, vagy sztereó erősítőre. A többi hangsáv azonban digitálisan tömörített a minél kevesebb helyfoglalás érdekében, a tömörítetlen több csatornás hang ugyanis hatalmas menynyiségű helyet foglalna el

EAX, AVAGY A PC JÁTÉKOK HANGZÁSA

Az EAX szabványt azért hozta létre a Creative, hogy a PC-s játékoknak még autentikusabb, erőteljesebb hangzást tudjon adni. A technika lényege, hogy különböző, a környezetre jellemző effektekkel valós időben tuningolják fel a hangot. Az egyre újabb EAX szabványokban egyre több ilyen hatás lehet egyszerre a hangon, ráadásul finomabb átmenetekkel. Pár éve már szerencsére a legtöbb számítógépes játék is támogatja a térhatású hangot, s nagyon sok játék a Dolby Digitalt is, így a megfelelő hangcodec és hangszórórendszer esetén viszonylag könnyedén varázsolhatunk magunk köré remek hangzást.

(6-7-8 különálló hangszóró csatornája). S itt jön képbe a dekóder, ugyanis ezeket a jelfolyamokat a lejátszó már nem képes dekódolni, csak továbbítani egy külső egység felé, aminek aztán el kell végeznie ezt a műveletet és továbbítani a hangot a házimozi-erősítőre.

A legnépszerűbb és legelterjedtebb digitálisan tömörített szabvány az AC-3, avagy ismertebb nevén Dolby Digital. Ez hat különálló csatornát tartalmaz, ám az 5.1 szabvány miatt ezek közül csak öt darab teljesértékű: ezek a bal és jobb első (front) hangszórók, a bal és jobb hátsók (rear) és a középső (center), és végül ott találjuk a nem teljes értékű mélysugárzót (subwoofer). Ez az LFE (Low Frequency Effects) csatorna, ahol csak a mély hangoknak kell jönnie. Általában minden otthoni nappaliba teljes mértékben elég egy 5.1-es rendszer, ez ugyanis ilyen kis területen tökéletesen képes megteremteni a térhatást, habár az optimális elhelyezésre nagyon figyelni kell.

Később aztán az AC-3-at is kiegészítették, első körben a Dolby Digital EX szabvány, ami egy kicsit visszanyúl a Pro Logic II gyökereihez, és 6.1 vagy 7.1 csatornássá bővíti a korábban már megismert mátrix-kódolás segítségével kikeverve egy újabb csatornát a két hátsó információiból. Ez a technológia így egyszerű, meg néha egészen szép eredményeket tud produkálni, ám egyrészt nem igazi 6.1, mert nem kezel egy külön diszkrét hetedik csatornát, másrészt pedig a Dolby Digital EX kompatibilis dekódereket és hangrendszereket a bevett szokás szerint egész szép felárral bocsátják piacra az 5.1-hez képest.

DTS VS. DOLBY DIGITAL

Az örökké harcoló felek, habár az egyszerű halandó számára igazából semmi felfedezhető különbség nincs a kettő között. A Dolby Digital 384-448 kbit/s-es adatátvitellel dolgozik, míg a DTS kevésbé tömörített, így nagyobb sávszélesség is szükséges neki: ez általában 768 kbit/s-től egészen az S/PDIF és a CD maximum adatátviteli sebességét képező 1536kbit/s-ig terjedhet. A DTS mellett érvelők ezt is szokták felhozni a szabvány legnagyobb előnyeként: szerintük a DTS ennek köszönhetően közelebb áll az eredeti, még nem tömörített hang minőségéhez. A Dolby Digital hívei erre azzal kontráznak, hogy az általuk favorizált szabvány sokkal hatékonyabb codec-kel rendelkezik, így kevesebből is ki tudja hozni azt, amit a DTS csak többől tud. Ráadásul amit a DD elhagy, már úgysem lenne észrevehető emberi füllel.

A számítógép szerepe

Amennyiben a házimozit a PC-re szeretnénk bízni, úgy néhány dologban egyszerűsödik a dolgunk, ám nem biztos, hogy minden esetben olyan minőséget érhetünk el. A legtöbb mai modern PC-s hangkártya, illetve alaplapra integrált audio-codec képes legalább Dolby Digitalt, illetve DTS-t dekódolni, így az 5.1 illetve újabban már a 6.1 és 7.1 hangzás abszolválásával sem lehet különösebb gondunk. Maga a hangkártya azonban természetesen nem képes egy komoly hangrendszert erősíteni, így mindenképp szükségünk van ezen esetben is külső eszközök bevetésére. Lehet kapni olyan speciális, PC-hez is igazított hangrendszereket, melyek saját erősítővel rendelkeznek (ezt általában a mélynyomóval építik egybe), így a PC-ből érkező jelet remekül szét tudja dobni hatfelé. Ez nagyon kényelmes, s általában pénztárcakímélő megoldás, s a minőség is általában megfelelő, ám a vájtabb fülűek, illetve a hangzásra érzékenyek észrevehetik, hogy a hangba olykor kevésbé, olykor erősebben, de belehallatszik a számítógép elektronikus zaja. Erre nyújt megoldást az újabban már integrált hangkeltők esetén is terjedő digitális S/PDIF, illetve a picit igényesebb eszközöknél előforduló optikai kimenet, melyek segítségével egyetlen kábelen vezethetjük ki a gépből a digitálisan kódolt hangot. Ezt azonban később dekódolni kell, tehát ismét csak szükségeltetik egy külső dekóder, vagy a drágább hangrendszerek esetén ezt is elvégzi az erősítő – a hangminőség viszont perfekt.

A konzolok hangzása

Házimozi esetében hibás dolog lenne figyelmen kívül hagyni a konzolokat, hiszen a Playstation 2 már kiváló DVD-lejátszóként is funkcionál. Később a Microsoft konzolja, az Xbox is remek DVD-lejátszási képességekkel érkezett, ráadásul itt az utólag, moddolás útján széles körben alkalmazott lejátszó programoknak hála egy minden eddiginél jobban használható házimozi eszköz faragódott a fekete dobozból. A legújabb üdvöske pedig természetesen maga az Xbox360, amely viszont a vásárlók egybehangzó véleménye szerint egyelőre borzalmas minőségben játssza le a DVD-filmeket. A konzoloknál bevett szokás, hogy az alap Multi-AV csatlakozóval csak sztereó hangot tudunk kicsiholni a masinából, ám egy optikai kábel behelyezésével, és egy megfelelő külső dekóder/erősítő birtokában nagyszerűen kiküldhetjük belőlük az 5.1-et. A konzolok esetében ez az egész azért nagyon jó dolog, mert minden játék alapból Dolby Digitalban szól (az Xbox esetében, a PS2-nél változik a DD és a Pro Logic II), ráadásul a PC-vel ellentétben nem kell szenvedni a hang beállításával sem: rádugjuk oszt' megy.

Zárszavak

Végül egy pár hasznos dolgot szeretnék papírra vetni. Fontos, hogy a különböző hiper-szupermarketekben árult tízezer forintos hangrendszerek nem éppen a legjobbak. Persze ha valakit nem érdekel túlzottan a hangzás, csak némileg érezni szeretné a teret, és mégis csak azt akarja, hogy valamin megszólaljanak a filmek, akkor ezek sem minősülnek olyan rossz választásnak ennyi pénzért. Komoly hangzást azonban ne várjunk ezektől: a mélynyomó általában nem sokat bír, a hátsó hangszórók csak cincognak, és úgy egyáltalán nincs akkora ereje, dinamikája a dolognak. Komolyabb hangrendszereket igazából csak erre szakosodott boltban, a szakemberek ajánlatát kikérve érdemesebb vásárolni: egyszer kell jól megfontolni mit veszünk, ezek a dolgok hosszú időre szólnak. Szintén nem ajánlott dolog a már meglévő hangsugárzóinkat vegyíteni esetleg az újakkal: nagyon eltérően szólhatnak, s ez kiábrándító tud lenni, a hatást mindenképp rombolhatja. Ja, és majd elfelejtettem: a fadobozos az igazi.

InGen

IRÁNYÍTÓKAROK A JÁTÉKIPARBAN

INNOVÁCIÓS MEGOLDÁSOK A CEBIT-EN ÉS A GDC-N

Hősök bőrébe belebújni mindig remek dolog főként, ha van mivel…

Kontrollerek, force feedback kormányok, joystickek, egerek, trekkerek, billentyűzetek, arcade stickek, gombok, fénypisztolyok, analóg és digitális karok… mind a könnyű kezelhetőséget és a nagyszerű játékélményt szolgálják, legyenek bármilyen formában is. Hihetetlen, de igaz: nagyjából negyed évszázad kellett ahhoz, hogy napjaink videojátékainak nélkülözhetetlen kiegészítői elnyerjék mai formáikat. A kezdetleges, nehéz, kényelmetlen és olykor szinte használhatatlan féltéglákból hosszas kutatómunka és innovatív fejlesztések segítségével születtek meg az olyan nagyszerű – manapság már egyszerre beviteli és irányító – eszközök, amelyek a nemrégiben lezajlott 2006-os hannoveri CeBIT-en és az USA-ban megrendezett GDC-n kerültek bemutatásra. Míg előbbi elsősorban a technológiai újítások fellegvára, utóbbi csak és kizárólag a játékfejlesztésre és a játékipar különböző szegmenseire koncentrál – legyen PC-s grafikai motor, vagy épp egy új játékkonzol bemutatása. Az idei első CeBIT inkább a PC-s hardverelemekre szakosodott standokkal volt tömve, és szép számmal akadtak benne a játékos réteg számára készült multiplatform termékek is.

A jó egérpad elengedhetetlen egy profi fragmester számára: a CeBIT-et böngészve több újdonságra is ráakadhat az újdonságra éhes játékos.

A profik körében igencsak jól ismert dán illetőségű Steel Series család újabb képviselőkkel gyarapodott az egérpadok eddigi koronázatlan királya, a Steelpad S&S mellett. A műanyag alapú felületet ez esetben a Steelpad 5L típusú egérpad váltja majd fel, amely műanyag-szövet hibrid alapanyagával új a cég termékei között. A rendkívül impozáns kivitelezéssel készült, méreteiben viszonylag nagy Pad minden felhasználó (legyen precíz irodai, vagy vérbeli játékos tulajdonosa) számára tökéletes darab. Hasonlóan stabil, mint tiszta műanyagból készült rokonai, a különleges hibrid alapanyagnak köszönhetően pedig úgy marad puha és kényelmes, hogy mégis szilárd érzetet nyújt (nem hajlik, nem gyűrődik). A Steelpad 5L elnevezés sem véletlen: az egérpad ugyanis öt rétegből készült, amelyből a műanyag a tartósságért, a szövet a finom és egyenletes csúszásért, a poli-izoprén hab a puha tapintásért és kényelemért, a kemény műanyag a stabilitásért és formatartósságért, a gumielemek pedig a csúszásmentességért felelősek. Az egérpad egyik különlegessége, hogy az újabb lézeres egerekhez is kiválóan használható (ezek a típusok ugyanis a problémás pozicionálás miatt jobban kedvelik a szövet alapú alátéteket), így joggal pályázik Steelpad S&S trónjára. A design és a forma csillagos ötös, bár a minőséget és a kivitelezést biztosan meg kell majd fizetni.

Ha már egerek, akkor Logitech: a kiváló minőségű egereiről, billentyűzeteiről és multimédiás kiegészítőiről ismert svájci cég a CeBIT-en tartott sajtótájékoztatóján bejelentette, hogy a vállalat 25. születésnapi ünnepségsorozata Európában is kezdetét veszi.

Az eleinte csak PC-s egereket gyártó cég huszonöt év alatt felhalmozott tudása révén időről időre trónbitorló szerepet tölt be, és ezt a folyamatot Hannover után is szeretné fenntartani. A Logitech új digitális audió termékei, távirányítói, webkamerái mellett négy új lézeres egeret is a nagyközönség elé tárt, amiket igencsak különböző célcsoportoknak szán: játékosok, balkezesek, laptop tulajdonosok és asztali PC felhasználók is magukhoz szólíthatnak egy-egy darabot. A saját fejlesztésű lézeres mozgáskövető technológiának köszönhetően ezek a típusok szinte minden felületen működésre bírhatóak, és a hagyományos optikai egereknél is pontosabb pozicionálást biztosítanak.

A díjnyertes Logitech G7 Laser vezeték nélküli egér extra változatot kap Európában, amelyhez ajándékként egy hordozható LAN táska is jár majd. A teljes sávszélességű USB 2.0 kapcsolatot kiaknázó egér 2000 DPI-s letapogatóval érkezik, amely 2,4 GHz-es jelátvitelt tartalmaz, és a lecsökkentett energiafogyasztásnak köszönhetően egészen hosszú ideig képes majd feltöltés nélkül működni. A balkezesek számára kifejlesztett speciális kiképzésű Logitech MX610-es egér kellemes fogása alatt továbbfejlesztett precíziós mozgáskövető rendszer dolgozik, amit kiváló vezeték nélküli technológia, navigációs lehetőségek széles tárháza, valamint e-mail és üzenetjelző fények egészítenek ki.

Az asztali PC felhasználóknak a számukra kifejlesztett MX400 Pre-

AZ EGYETLEN IGAZI MS TALÁLMÁNY

Meglepő, de a Microsoftnak is sikerült valami újat letennie az asztalra. A törhetetlen és automatikusan szétnyíló vezetékcsatlakozók bevezetése az ő nevéhez fűződik. Sok kutyust és házi állatot mentett meg az utcára kerüléstől, hiszen kedvenceink rohangálása, vagy egy óvatlan emberi lépés alkalmával korábban igencsak nagy esélye volt, hogy a kábelekbe gabalyodva a gép a földön darabokra törve landoljon. Az M$ jól felismerte ezt és könnyen szétnyíló csatlakozókkal látta el a kontrollereit, amivel elkerülhetővé váltak az efféle balesetek. Te is kipróbálhatod: feszítsd ki az Xbox távirányítójának vezetékét, és határozott mozdulattal rúgj bele, mintha észre sem venné. Az eredmény egy repülő vezeték és egy hibaüzenet a képernyőn, amely a csatlakozó széthúzására figyelmeztet.

cision Laser nyújthat megfelelő alternatívát, míg a laptopos (használhatatlan) touch-pad leváltására a bármilyen felületen elboldogult V150 Laser tűnik a legalkalmasabbnak. A konzolokhoz és PC-hez egyaránt használható kormányok tekintetében egyelőre nincs változás, PC-n a MOMO Racing és Formula EX, PS2-n a Logitech Driving szériacsalád, Xbox-on pedig a Precision Vibration család tagjai szolgálnak megfelelő termékpalettával. Kontrollerek és irányítókarok tekintetében inkább a GDC felhozatala volt erősebb, bár a nagy gyártók, mint a Nyko vagy a Mad Catz termékeivel mindkét rendezvényen összefuthatott a szemlélődő.

A Nyko már korábban elkészítette saját nextgen Xbox 360-as Gamepad-jét (ennek ellenére megtalálható volt a standokon), ezért elsősorban a multiméd iás képességekkel rendelkező multiplatform távirányítója érdemel említést.

Az előlapok, hűtők és speciális Xbox 360 kiegészítők mellett csendben megbújó méretes távirányító előnye, hogy egyszerre képes kezelni a konzolt, a TV-készüléket, a Hi-Fi berendezést, a DVD-lejátszót vagy éppenséggel a házimozi-rendszert anélkül, hogy bonyolult kódokat, vagy szoftvertámogatást igényelne. Az ún. „Smart Technology"-nak köszönhetően a távirányító öntanuló rendszerrel rendelkezik, a gyors letapogatást követően automatikusan felismeri és bememorizálja az adott eszköz működtetéséhez szükséges funkciókat. Kellemes fogású, kézbe simuló darabról van szó, amelynek háttérvilágított nyomógombjai félhomályban vagy szürkületben is átlátható kezelőfelületet biztosítanak.

A szintén kiváló Third Party kiegészítőket gyártó Mad Catz sem ült sokáig a babérjain: Xbox 360 Game Pad Pro családjával (mely hivatalos Microsoft licenccel rendelkezik) az elit nextgen tulajdonosok számára nyújt magasabb fokú alternatívát. A Mad Catz mérnökei egyedülálló kiegészítőt kalapáltak össze: letisztult forma és az eredetihez képest ultravékony méretek jellemzik a két színben (fehér és fekete) kapható irányítókart. Különlegessége a villámgyors válaszidővel és érzékenységgel rendelkező Triggerekben, a 11 fokkal bedöntött ujjra simuló gombjaiban, valamint a nextgen vibrációs képességeiben rejlik. A pengeéles pontosságú besüllyesztett analóg kar, és a nyolc utas elmaradhatatlan D-pad kellemes komfortérzést nyújtanak A Mad Catz fejlesztői rövidesen piacra dobják majd a kisebb méretű Xbox 360 MicroCon Game Pad Pro típusokat is. Amellett, hogy az imént említett összes funkcióval rendelkeznek, speciális szellőzési és csúszásgátló gumitappancsokkal és programozható gombokkal is ellátták őket.

A Mad Catz termékek egyik jellegzetessége, hogy kiváló alapanyagokból készülnek, ebből fakadóan pedig elnyűhetetlen alkatrészekkel rendelkeznek. Nem utolsó szempont a kompatibilitás sem, így az Xbox 360 Game Pad Prók az elsők között kompatibilisek a PC-kkel (Windows XP és az érkező Vista operációs rendszer alatt) és azok USB 2.0 szabványával, így a későbbiekben nyugodtan használhatóak a számítógépes játékprogramokhoz is. Az MC2-es profi Racing Wheel az Xbox 360 és leendő Vista PC tulajdonosokat célozza be a legújabb vibrációs és Force Feedback technológiát tartalmazó rendszerével, amelyen a fixálható talapzat előnyét élvezve lehet püfölni a tíz, nyomáserősséget érzékelő funkciógombot.

Amellett, hogy számos gyártó felvonultatta teljes termékpalettáját a kiállításon (különös figyelmet érdemel a Saitek kontroller kínálata, azon belül is a X52 Flight Control System második kiadása, amely az eddig valaha készült legprofesszionálisabb botkormányos irányítási rendszer), sok egyéb izgalmas bemutatóval megismerkedhetett a világ. A legizgalmasabb dolgok egyike a berlini Fraunhofer Institut és Prof. Dr. Klaus-Robert Müller találmánya, aki már hosszú évek óta foglalkozik a virtuális valóság kutatásával. A professzornak és lelkes csapatának sikerült egy olyan agyi elektromágneses hullámok pontos érzékelését felismerő rendszert kiépítenie, amelylyel bámulatos módon pusztán az akarattal képes az alany dolgokat mozgatni a képernyőn. Érdekes, hogy ezt a technológiát hasznunkra fordíthatnánk az orvostudományban és a kutatások egyéb területein is, mégis Nolan Bushnell világszerte ismert klasszikusát, az Atari becses Pong játékát irányíthatjuk vele. A CeBIT-en bárki kipróbálhatta a drótokkal és kábelekkel behálózott sisakot, és játszhatott egy-egy partit egy szabadon választott célszeméllyel is. A kifejlesztett prototípusban hatalmas lehetőségek rejlenek, a hannoveri CeBIT segítségével tudomásra hozott kutatási eredmény nagy távlatokat nyit meg a virtuális valóság és a jövő technológiai fejlődésében.

A GDC-n szöges ellentétben a kísérletezéssel, kész tényeket és eszközöket tártak a nagyközönség elé. A legtöbb kérdés természetesen a Nintendo forradalmian új Gyroscope technológiát alkalmazó innovatív kontrollerével, és a Playstation 3 egyelőre még csak prototípusként leledző nextgen Dualshockjával kapcsolatosan merült fel. Utóbbi egy az egyben vezeték

LOGITECH ÉS SAMSUNG JELENLÉT A WORLD CYBER GAMES-EN

A WCG bizottsága szerint az idei bajnokság 8 versenyszámban folyik majd. Az kedvenc StarCraft: Brood War és a WarCraft III: Frozen Throne mellé társul a FIFA 2006, Warhammer 40000: Winter Assault és a Need for Speed: Most Wanted is. A játékosok kérésének eleget téve, Counter-Strike-ból idén nem a Source, hanem az 1.6 változat került be a végleges összeállításba. A hat PC-s játék mellett még két Xbox 360-as is szerepel: a DOA4 és a PGR3. A játékok bejelentése mellett még a regionális bajnokságok szervezéséről is szó esett. Elsőként az európai bajnokság került megrendezésre a március 9-én kezdődő CeBIT-en, amelyen Magyarország is képviseltette magát. Ezt az ázsiai premier követi (PC Show 2006, Szingapúr), majd utolsóként az amerikai bajnokságot tartják meg, az Electronic Gaming Show 2006 falai közt, Mexikóban. Hazánkban is lesz WCG selejtező, melynek győztesei részt vehetnek az októberi Monzában rendezett WCG nagydöntőn. Idehaza a következő 5 versenyszámban mérik össze tudásukat a versenyzők: StarCraft: Brood War, WarCraft III: Frozen Throne, FIFA 2006, NFS:MW, valamint a CS 1.6. A regisztráció már megkezdődött és egészen április 23-ig tart. A fő támogatók között a Samsung és a Logitech is képviseltetik magát.

nélküli, és továbbfejlesztett rezgővel, valamint nyomás érzékeny digitális-analóg karokkal lesz ellátva. A Sony azonban a mai napig nem véglegesítette az irányító technikai specifikációit, csupán bejelentett tényekre és arra a példányra lehet hagyatkozni, amely a CeBIT-en és a GDC-n is kiállításra került. A rendezvények után adott sajtótájékoztatón Phil Harrison, a Sony PS3 szekciójáért felelős úriember elmondása szerint a jelenlegi, becenevén csak „Boomerang"-nak nevezett irányítókar messze nem a végleges dizájnban volt jelen a kiállításokon. A végső formát majd idén májusban, az Electronic Entertainment Expón szeretnék hivatalosan bemutatni. Valószínűleg a Sony vérszemet kapott a Revolution és az Xbox 360 egyre eltalálhatóbb kontrollerei miatt, így a Sony mérnökei úgy döntöttek, mindenképpen átszabják a jelenlegi konstrukciót. A gombok elhelyezkedése és a formai kialakítás is az olvasztótégelybe kerül, a hobbi dizájnerek pedig máris munkához láttak az interneten, hogy szerintük hogyan is fog kinézni a fejedelmi Gamepad a szuperlatívuszokban emlegetett masinához. A fejlesztések addig a régi PS2-höz használt Dualshock 2-es kontrollerek alapján folynak (mint ahogy a fejlesztők játékprogramjai is hagyományos DVD9-es szabványú lemezek specifikációi szerint készülnek) és így gyanítható, hogy radikális változtatások a kialakításban nem várhatóak. Mindeközben a most már egyértelműen az innováció (és nem a technológiai fölény) nyomdokain haladó Nintendo büszkén hirdeti a Revolution (most már elméletileg Nintendo GO, de mi még a fejlesztői kódnevén szólítjuk ékelmét) masinát és annak a „forradalmi" jelzőkkel illetett irányítókarját. Az iPod mintára készült, mezei távirányítóhoz hasonlító kontrollerhez igencsak nagy reményeket fűznek a távol-keleti szakemberek. A patinás japán cég igencsak más utakon jár, és talán igazuk van: a konkurens Microsofthoz és Sony-hoz képest az innovativitás-revolúció párost a technikai erőfölény helyett az igazi játékélményre hegyezik ki.

Kialakítás szempontjából a Revolution kezelőszerve egy az egyben iPod hangulatot kölcsönöz a gépnek: letisztult forma, alsó ravasz, néhány gomb, egy D-pad és néhány színes jelzőfény, ami helyet kapott a távirányítóhoz hasonlító eszközön.

A kontrollert vízszintesen és függőlegesen is használhatjuk majd – attól függően, épp milyen programmal játszunk a gépen. Kiegészítőként egy ravasszal és analóg karral ellátott egységet is csatlakoztathatunk majd a távirányítóhoz. Természetesen mindegyik Wireless, csupán a két eszköz közötti összeköttetést jelentő kábel épít a megszokott formára. De akkor miért is annyira innovatív a Nintendo fejlesztése? A válasz egyszerű: akárhogy is mozgatjuk a kezünket, a gép és a kontroller detektálja az

eszköz térbeli mozgását, ezáltal az EyeToyhoz hasonlóan olyan irányba moz-

az ún. Gyroscope technológia a felelős, ami nem csak a kezünk gyorsaságát, de nagyságát és irányát is képes a másodperc töredékrésze alatt detektálni, ezáltal létrehozva ugyanazt a mozgást a TV-képernyőn és a programban, mint amit mi a szobában, egy fotelban ülve végzünk. Ez a megoldás abban különbözik a hasonló technológiáktól, hogy az irányító a TV-képernyővel való szembeforditástól függetlenül képes a tér mindhárom dimenziójában való elmozdulás észlelésére. A Gyroscope technológia forradalmasíthatja a játékok irányítását, ugyanis még az egérnél is pontosabb és könnyebb vezérlést tesz lehetővé – legyen az egy FPS vagy bármi más. A Nintendo innovatív megoldásával egy szemvillanás alatt változtathatjuk a kezünkben levő kontrollert légycsapóvá, szamuráj karddá, golf- és baseballütővé, vagy akár plazmavetővé egy akciójátékban. Naplementéig lehetne ecsetelni ennek

tual Boy, 1995 – amely egy korát megelőző, technikailag fejletlen, ám igencsak érdekes VR próbálkozásnak bizonyult), de egyvalami mindegyikben közös: a különböző perifériákat fejlesztő mérnökök legfőbb célja a játékos szórakoztatása és segítése volt. Mássá lett volna a világ, ha a legnagyobb ujítások, melyek a különböző játékok irányításához szükséges eszközök evolúciójában napvilágot láttak másmilyen eredményt produkálnak. Mi történt volna, ha 1984-ben Gunpei Yokoi és lelkes csapata nem találja fel az 1985-ös Nintendo Entertainment System irányítókarát (és vele együtt a Super Mario Bros.-

INNOVATÍV IRÁNYÍTÁSI MEGOLDÁSOK A REVOLUTION-BEN

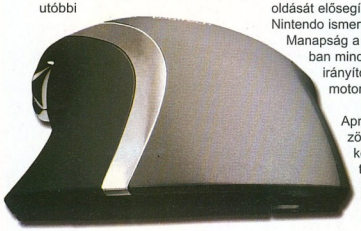
Hogy ez mit jelent pontosan, csak sejteni lehet, ugyanis a nagy N mindezidáig még egyetlen in-game videót, képet nem mutatott a Gamecube-nál kb. kétszer erősebb konzoljának leendő játékfelhozatalából. Mindaz, amire támaszkodni tudunk, egy hivatalos press-videó és néhány fejlesztő abszolút pozitív kinyilvánítása, de az elismerést és sikert alátámasztandó sok-sok csapat licencelt már Revolution fejlesztői kit-eket. A gép kontrollere egyébként alaptartozék lesz, de a Sega Dreamcast+VMU-pároshoz (Visual Memory Unit) hasonlóan kiegészítőként is csatlakoztatható majd egy vezeték nélküli, Wavebird mintára készült Gamepadhez. Erre azért lehet szükség, mert nem minden új játékprogram támogatja a forradalmi irányító funkcióit.

díthatjuk el a karaktert, vagy a játékot, amelyikbe éppen a kezünket lendítjük (vagy a másik kezünkben levő analóg kart irányítjuk). Ezért a technológiának az előnyeit, de a gyakorlatban való megtapasztalásáig sem kell sokat várnunk. A Nintendo az E3-mon lerántja a leplet a ban debütált digitális keresztet, vagyis a D-pad-et)? Ez a megoldás már húsz éve minden kontrolleren megtalálható, mondhatni kötelező

jelleggel – ugyanúgy, mint a szintén Nintendo innovációként ismert funkciógomboknak jelenléte. Bizony a NES előtti időkben nem nagyon volt Select és Start, vagy A és B feliratú gomb, amelyek a vezérlést tekintve eltérő funkciókat láttak el. Igaz, azóta már bőven túlnőttünk a kétgombos irányításon: egy átlagos kontrolleren manapság már a tízféle festésű

és funkciójú gomb sem ritkaság, és akkor a D-pad-et és az analóg karokat még nem is említettem. Utóbbi szintén a Nintendo hosszas fejlesztésének eredménye: a Nintendo 64-hez kapcsolódik, mivel a cég 64bit-es konzoljában debütált először (mint ahogy a négy irányító csatlakoztatásának lehetősége is) ez a technológia. Az analóg karok manapság elengedhetetlen fejezetét jelentik a konzolos játékoknak, mondhatni nincs program, amely ne ezekre építene. Ezek után talán nem is lepődtök meg azon, hogy a triggereket (a kontrollerek felső jobb- és bal oldalán levő ravaszok) is a Zelda és Mario játékok szülőatyjainak köszönhetjük. Az L és R gombok 1992-ben, a Super Nintendo megjelenésekor váltak egyszerre ismertté és rendkívül hasznossá. A patinás cég mérnökeinek sikerült az eddig parlagon heverő két mutatóujjat és két gyűrűsujjat is bevonni a játékba – amely nem kis teljesítmény, nem beszélve a több ujj, több gomb, több lehetőség hármasról. A technológiát a Sony és a SEGA fejlesztette tovább: előbbi lenyúlva az ötletet oldalanként két, azaz összesen négy gombot helyezett el az irányító felső részén, míg utóbbi sikeresen vezette be a nyomásérzékeny, süllyesztett triggereket (ravaszok) a játékos körökbe. Érdekes módon a Turbo gombok csak a 16bit-es (Sega Genesis/Super Nintendo) és korai PC-s éra Third Party gyártók végtermékei, melyek a piaci klónokon keresztül érkezve hódították meg a programozható kontrollerek kezelőszerveit. Mi hiányozhat még? Természetesen a különböző rumble/force feedback kiegészítők (előbbi megint az N nevéhez fűződik – igaz, csak kiegészítő formájában, amit az egykori N64 irányítójához gyártottak), melyek manapság alaptartozéknak számítanak. A kontrollerekbe való beépítést a Sony követte el, amellyel párhuzamosan az erő-visszaszacsatolásos technológia is széles körben elterjedté vált. A különböző rezgőmodulok manapság fénykorukat élik: legtöbbször csupán hangulatfokozó szerepet töltenek be (pl. egy FPS géppisztoly rázkódása, vagy robbanása esetében), a logikai és játékelemekben való alkalmazásukat (pl. a Zelda egyes logikai feladványainak megoldását elősegítendő) azonban a Nintendo ismerte fel legelőször.

Manapság a wireless korszakban minden valamire való irányító rendelkezik rezgőmotorokkal.



Apropó, wireless: a zökkenőmentes és sikeres vezeték nélküli technológia (le sem merem írni) ismételten a nagy N találmányaihoz tartozik. A kontrollerként való alkalmazás a Gamecube Wavebird-ben debütált először: nagy távolságból, akár rádiós zavarok esetén is negyedmagával képes együttműködni, energiatakarékos üzemmódja (már a játék töltögetése alatt be- és kikapcsol automatikusan) segítségével pedig egyetlen aksifeltöltéssel is hosszú ideig gond nélkül funkcionál. A lemerültség-jelző minél ritkább felvillanása érdekében ugyan megnyirbálták a rumble funkciókat, de még így is tökéletes vezeték nélküli irányítót kapunk a pénzünkért.

A technológia alapértelmezettként való megjelenése az Xbox 360 megjelenéséhez írható, de várhatóan a PS3 is hasonló kialakítással érkezik majd. (Hozzá kell tenni, hogy már minden jelenlegi platformra találhatunk wireless irányítókat, legyen PC, vagy konzol.)

A SEGA amellett, hogy felfedezte a triggerekben rejlő lehetőséget, a szomorú hattyúdalt megélt Dreamcast megjelenésével még egy utolsót azért sikerült villantania. A mentésekhez használt memóriakártyák helyett ugyanis speciális VMU egységek kifejlesztésébe kezdett, ami RAM moduljai ellenére egy hordozható, LCD kijelzővel ellátott minihandheldet rejtett. Az ötlet óriási volt, a kontrollerbe csúsztatható kiegészítő a játékok alatt fontos és hasznos információkat, valamint látványos animált grafikákat jelenített meg. A játékos a VMU-t kivehette az irányítóból, mialatt az elmentett mini játékokkal is szórakozhatott, sőt! A kártyán elhelyezett gombok segítségével akár tovább is játszhatta a játékot (természetesen a VMU képességeihez mérten.) Sajnálatos, hogy a későbbi konzolgenerációkban ez a feature nem kapott helyet, holott a Nintendo Gameboy Advance és Gamecube linkelése igencsak hasonló elven alapul. Fentebbi szösszenetünk eredményeként és az elmúlt húsz év tapasztalatai alapján leszűrhető, hogy egy-két esettől eltekintve az újdonságok és innovatív újítások legtöbb esetben a Nintendo háza tájáról kerültek be a köztudatba. A nagy N most is valami hasonló forradalmon munkálkodik, amely gyaníthatóan megint alapjaiban rengeti meg majd a játékipart. A konkurencia filozófiáját erősen befolyásolva a jövő évi E3-on, vagy GDC-n már szinte biztosra vehető, hogy a Gyroscope technológiakövetőkre talált. A 2006-os esztendő a következő generáció éve – és ez bizony a különböző irányítási és vezérlési trendek piacán is érezhető lesz.

Stinger

FELCSAVARHATÓ EGÉRPAD

A Steelpad 5L riválisa, a szintén neves amerikai XTrac boszorkánykonyhájából megszökött Ripper XL is a LAN partizók és hardcore játékosok számára készült. A puha, bársonyszerű felület halk működést, kényelmes tapintást és pontos pozícionálást biztosít a felhasználónak, mialatt az óriási méretű egérpadot stabilan fogó alátét feszíti az asztal lapjához. Érdekessége (és előnye) azonban a speciális hordozhatóságában rejlik: a Ripper XL kialakításának köszönhetően ugyanis egy szemvillanás alatt felcsavarható és így csak minimális helyet foglal el a hátizsákban vagy a kabátzsebben.
Az XTrac kivitelezői gondoltak a lézeres és „hagyományos" analóggiával rendelkező játékosokra is, így a Ripper XL az infrától kezdve a lézerekig elméletileg mindenféle egértípussal (gyárilag tesztelt a Logitech szinte teljes termékpalettájával az MX300-tól kezdve a G7-esig) kompatibilis.

NYEREMÉNY-JÁTÉK
5. FORDULÓ
Névmisztika

Minden egyes sor egy ismert márkanevet, gyártó nevét, vagy bármilyen más játékokkal, géppel kapcsolatos szót tartalmaz. Rakd megfelelő sorrendbe a betűket!

TARS
SIPHPIL
PORCROMESI
G IWLRHILWT
SONITELREFC
TARMACSED
CATFAROLR
UGILI
BOKONTEO
MORGPM

A FELADVÁNY BEKÜLDŐI KÖZÖTT AZ ITT LÁTHATÓ NYEREMÉNYEKET SORSOLJUK KI. NINCS MÁS DOLGOTOK, MINT A MEGFEJTÉSEKET 2006 MÁJUS 15-IG ELKÜLDENI A SZERKESZTŐSÉG CÍMÉRE A 130. OLDALON TALÁLHATÓ KUPONNAL EGYÜTT (ÍRJÁTOK MEG MILYEN GÉPETEK VAN!).

CÍMÜNK: GAME MASTER 1325 Budapest, Pf.:315

A NYERTESEK NEVEIT A GAME MASTER KÖVETKEZŐ SZÁMÁBAN TALÁLHATJÁTOK MEG!

A FŐDÍJ - JÁTÉKOS CUCCOK
Lapozz a 4. oldalra a részletekért!

A nyereményjátékot támogatta:

ECOBIT MULTIMÉDIA
MAGNEW KFT

ÁTLAGOS PC KONFIGURÁCIÓ

A Valve szakemberei 2006. március 3-án indították el világméretű önkéntes felmérésüket a Steam rendszer felhasználói között, azt tudakolva, hogy vajon milyen konfigurációkkal rendelkeznek az online játékosok. Az első hónapban beérkezett több mint 700.000, játékra használt PC adatai alapján elmondhatjuk, a felhasználók többsége bizony nem egyenként többszázezer forintot kóstáló hardver elemekből rakta össze gépét. A felmérés adatai alapján egy átlagos, játékra használt PC 2006. áprilisában nagyjából az alábbi kiépítettséggel rendelkezik: 2,2 Ghz órajelű processzor, 512 Mbyte rendszermemória, 128 Mbyte memóriával ellátott DirectX 9-es, Shader Model 3 kompatibilis videokártya, AC 97 Audio alaplapra integrált hangrendszer, DVD író/olvasó optikai egység, 70 Gbyte kapacitású merevlemez.

Processzor

Mindössze 3,2 %-kal ugyan, de jelenleg több AMD processzor teljesít szolgálatot a játékosok gépeiben. A kétmagos CPU-k ugyan már hosszú hónapok óta elérhetőek, a felmérés tanúsága szerint azonban piaci részesedésük még meglehetősen csekély, jelenleg nem éri el

CPU	Használat
AMD	51,60 %
Intel	48,40 %
1 magos	97,38 %
2 magos	2,62 %

a 3%-ot. A CPU órajelek versenyében „hagyományosan" az Intel vezet; a gyártó processzorait használók többsége már 2,3 és 3,2 Ghz közötti órajelű vezérlőt használ, szemben az AMD tulajdonosokkal, akik még megelégednek egy 1,7 – 2,2 Ghz között működő CPU-val.

Rendszermemória

Az internetes felmérés talán egyik legnagyobb meglepetése a RAM használat tárgykörében született. A Steam használók 34%-a csak 256 Mbyte RAM-mal, a játékosok közel fele pedig

RAM	Használat
255 Mb-ig	7,31 %
256 Mb-tól 511 Mb-ig	34,22 %
512 Mb-tól 999 Mb-ig	47,32 %
1 Gb-tól 1.49 Gb-ig	3,81 %
1.5 Gb-tól	7,35 %

csak ennek duplájával rendelkezik. Az 1 Gbyte, vagy azt meghaladó mennyiségű rendszermemória tulajdonosok aránya mindössze 11,16%, ami elgondolkoztató, ha figyelembe vesszük, hogy több népszerű akcióját (F.E.A.R; Battlefield 2.) memóriaigénye is meghaladja az 1 Gbyte-ot.

Videokártya

A két piacvezető gyártó közül az nVidia előnye 11%-os; minden második felhasználó gépében nVidia kártya lapul. A több 3D megjelenítő egyidejű használata a technológia közel egy éves elérhetősége, és a hosszú hónapok óta tartó reklámkampány ellenére is elenyésző, mindössze 0,77%. A több kártyát használók szinte kizárólagosan az nVidia SLI megoldása mellet tették le voksukat, e téren az ATI Crossfire technológiáját alkalmazók mindössze 2%-os részesedése nem valami biztató. A Valve szakemberei a felhasználókat megkérdezték az általuk használt videokártyák konkrét típusáról is, melynek tanulsága szerint az nVidia Geforce 6600 tulajdonosok vannak a legtöbben (11%), őket az ATI Radeon 9600 követi 8%-kal. A harmadik és negyedik helyezett újabb két Geforce termék, FX 5200 és 6800 típusjelzéssel, melyeket az ATI Radeon 9800 és X800 követ. A grafikus vezérlők tudását illetően az általános helyzet az, hogy a játékosok videokártyái-

Videokártyák elterjedtsége típus szerint	
NVIDIA GeForce 6600 Series	11,03 %
ATI Radeon 9600 Series	7,94 %
NVIDIA GeForce FX 5200 Series	6,87 %
NVIDIA GeForce 6800 Series	6,17 %
ATI Radeon 9800 Series	6,16 %
ATI Radeon X800 Series	5,67 %
NVIDIA GeForce4 MX	5,32 %
ATI Radeon 9200	4,87 %
NVIDIA GeForce 7800 Series	4,03 %
NVIDIA GeForce4 Series	2,95 %
NVIDIA GeForce FX 5700 Series	2,43 %
ATI Radeon X700 Series	2,28 %
NVIDIA GeForce FX 5500	2,25 %
NVIDIA GeForce2 MX	2,06 %
ATI Radeon X300	2,00 %
ATI Radeon 9550	1,92 %
NVIDIA GeForce 6200 Series	1,92 %
ATI Radeon X600	1,67 %
NVIDIA GeForce FX 5600	1,66 %
ATI Radeon 9500/9700	1,33 %
NVIDIA GeForce FX 5900 Series	1,22 %
Intel 845	1,06 %
ATI Mobility Radeon 9600/9650/9700	0,95 %
ATI Radeon X850	0,79 %
ATI Radeon Xpress 200	0,77 %
NVIDIA GeForce3	0,71 %
Intel 82915G Express Family	0,61 %
ATI Radeon 9000	0,60 %
Egyéb	12,27 %

nak 26%-a támogatja a Shader Model 3-at és 32%-uk Shader Model 2-t. A DirectX 9 kompatibilis videokártyák aránya meggyőző; meghaladja az 58%-ot, ugyanakkor minden negyedik 3D-s kártya csak a DirectX 8 utasításkészletet támogatja.

Egyéb hardware egységek

A felmérés szerint a játékgépek többségében egy alaplapba integrált hangkártya felelős a hangkezelésért, ezek közül minden negyedik a Realtek AC97 Audio rendszere. A PC konfigurációkban elsöprő többségében DVD író-olvasó optikai egység felelős a külső adatok kezeléséért, a CD-ROM technológiának úgy látszik 2006. évben végképp leáldozott; az ilyen meghajtóknak kevesebb, mint 7%-os a részesedésük az adatok alapján. A rendszermemóriához hasonlóan meglehetősen szerény a legtöbb számítógép HDD kapacitása; a megkérdezettek többsége (37%) mindössze maximum 70 Gbyte merevlemez kapacitással rendelkezik és csak 10–10 % az aránya a 120, valamint 160 Gb tárhelyű rendszerekkel.

Szolid igények

Összegezve a tapasztalatokat elmondható, hogy a PC-s játékosok többsége meglehetősen megfontolt a hardverfejlesztéseket illetően; a Valve felmérésében részt vett felhasználók többsége egy 2 Ghz órajel közeli, közepes teljesítményű, egymagos processzorral rendelkezik, két-három generációval régebbi videokártyát használ, megelégszik 1 Gbyte-nál kevesebb RAM-mal és 120 Gb-nál kisebb tárhellyel.

C5

ELŐFIZETÉSI AKCIÓ 2006!

MÉG JOBB AJÁNLATTAL!

a következő 8 számunkra

12.768 Ft helyett

7.990 Ft

+ ajándékba adjuk első számunkat!

Gondold meg!
Megéri a legnagyobbat választani!

Az előfizetési akció 2006. május 30-ig tart.

Az akcióban az 1.596 Ft-os ár helyett 998 Ft-ért kínáljuk a GAME MASTER-t előfizetőinknek.

ELŐZETES

Megjelenés: 2006. május 31.

A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

THE DA VINCI CODE

Dan Brown nem elégszik meg annyival, amennyit eddig sikerült kifacsarnia aranytojást tojó tyúkjából, úgy érezte, még több is van szegénykémben. Így aztán egy vezércsellel a filmes jogok eladásával együtt a megjátékosítás jogait is eladta, biztos, ami biztos. A filmmel egy időben megjelenő játékkal kapcsolatban eddig nem túl sokat lehetett tudni, most már annyi bizonyos, hogy nem csupán konzolokon, de PC-n is megjelenik. A többit hamarosan meglátjuk.

KUPON
GM 2006/03
1. feladvány

KUPON
GM 2006/03
2. feladvány

KUPON
GM 2006/03
3. feladvány

KUPON
GM 2006/03
4. feladvány

KUPON
GM 2006/03
5. feladvány

KUPON
GM 2006/03
FŐDÍJ

JAWS UNLEASHED

A nagy lendülettel, és álmokkal indult Majesco az utóbbi egy-két évben jó néhány nagyon ütős, de ennek ellenére mégis veszteséges játékot adott ki, ezzel aztán gyorsan a csőd szélére is kerültek. Több játékuk fejlesztését leállították, licenszeiket eladták, és most rohamléptekben dolgoznak azon, hogy a megmaradt játékaikat minél gyorsabban kiadják. Ezek közül az egyik a Cápa filmekre épülő Jaws Unleashed, amely valószínűleg nem fogja megmenti a céget, de jó mókának ígérkezik.

SIN EPISODES: EMERGENCE

A csinos biokémikusnő kalandjai hamarosan folytatódhatnak; a Valve bizalmat szavazott a Ritual Entertainment 1998-ban kiadott SiN nevű belsőnézetes akciójátékának, így 2006 májusában új fejezetekkel bővülhet Freeport City története. A főgonosz, Sinclaire kisasszony körülbelül olyan mértékben elvetemült és gonosz lelkű, mint amennyire démonian igéző megjelenésű. Éppen ezért szeretjük, és persze ezért szeretnénk móresre tanítani.

HALF-LIFE 2: EPISODE ONE

A második rész végén a legtöbb kérdés nyitva maradt, ezért aztán minden jóérzésű FPS rajongó hónapok óta tükön ülve várja a beígért folytatás(oka)t. Elhittük a fejlesztőknek, hogy az online kiadásnak köszönhetően a játékok olcsóbbak lesznek. Azt is, hogy az epizódonkénti kiadásnak köszönhetően gyorsabban kapjuk kézhez az újabb Half-Life játékokat. Hát, ezek az ígéretek meg is valósultak, meg nem is, de mi sosem adjuk fel a reményt, ti se tegyétek. A lényeg, hogy jön az első folytatás, ami szokás szerint büntetni fog.

THE I OF THE DRAGON

A játék egy akció-RPG egyveleg, és igazi különlegessége az, hogy végre nem egy orkot, egy barbárt, vagy egyéb unásig ismert karaktert, hanem egy sárkányt kell irányítanunk. A játék kezdetén a sárkányunk még fiatal, és nem tartozik a legerősebb lények közé, de ahogy haladunk előre a történetben, és ahogy fejlődik karakterünk, úgy válik igazán ütős, legyőzhetetlen bestiává.

A történet egy misztikus világba kalauzol minket, amelyet mágikus lények uralnak. Minden egyes pálya több tíz négyzetkilométernyi területet foglal magába, a környezet pedig igazán változatos, néha hegyek, néha erdők fölött kell repkednünk, és természetesen olyan szituáció is akad, amikor városokat kell meglátogatnunk. A környezet nem csupán arra szolgál, hogy jó turista módjára megtekintsük a látnivalókat, a játékban minden tereptárgyat megsemmisíthetünk, ha más nem, egy földrengés, vagy vulkán segítségével.

Gépigény: Pentium III / Athlon 400 MHz, 128 MB RAM, 16 MB-os DirectX 8.1 kompatibilis videokártya

TELJES JÁTÉK

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Tóth Tibor (Uniq)
Szerkesztők: Pánczél Róbert (Kredenc),
Sinka Tamás (m_anger), Fullár Zoltán (Grillo)
Korrektor: Jeles Attila
Tördelőszerkesztő: Nagy László
DVD szerkesztők: Farkas Dániel (Dante), Valflér Dániel (InGen)
Honlap szerkesztők: Sinka Tamás (m_anger), Téglás Gábor (Ashe)

Lapigazgató: Berényi Zoltán (Bear)
Lapreferens: Boruzs Krisztina

A szerkesztőség címe:
Levelezési cím: 1325 Budapest, Pf.: 315
Tel/Fax.: 06-1-379-7989
E-mail cím: szerkesztoseg@gamemasterhu
A PC.GAMES honlapja: www.gamemasterhu

Kiadó: GAME Press Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai

Megjelenik havonta, ára 1596 Ft

Előfizetési díj a kiadónál 2006-ra:
8 db: 7.990 Ft

Montirozás és nyomás:
Grafika Press
ISSN 1787-6729

A lapban megjelenő cikkek és egyéb anyagok bármilyen felhasználása kizárólag a kiadó engedélyével történhet.
A megjelent hirdetéseket a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

A GAME MASTER a GAMES NETWORK tagja.

SILICIUMCOMPUTER

Tekintse meg részletes árlistánkat honlapunkon!

WWW.SILICIUMCOMPUTER.HU E-mail: silicium@enternet.hu Cím: Bp 1054 Bajcsy-Zsilinszky út 54. Tel.: 332-19-12

Silicium PC-k bruttó 56.250 Ft-tól! **A feltüntetett árak bruttó árak!!!**

AMD Athlon 64 3000+
Gigabyte K8NNF-9 alaplap
AMD Athlon64 3000+ Venice box
2x256MB (400MHz) brand memória
Gigabyte 6600GT 128MB 256bit PCI-E
1,44 NEC FDD
LG 4167B 16x +/- DL DVDRW
80GB Samsung (8MB) SATA HDD
400W MS Silent táp, 12cm fan
Codegen 606N ház
145.092 Ft

AMD Athlon 64 3500+
Gigabyte K8NF-9 alaplap
AMD Athlon64 3500+ Venice box CPU
2x512MB (400MHz) Kingmax memória
Gigabyte 6800GS 256MB 256bit
1,44 NEC FDD
Samsung W162C 16x +/- DL DVDRW
160GB Samsung SATA II (8MB) HDD
Chieftec 350W táp, 12cm fan
Chieftec BG-02B8SL ház
199.900 Ft

AMD Athlon 64 X2 3800+
Gigabyte K8N-SLI alaplap
AMD Athlon64 X2 3800+ box CPU
2x512MB (500Mhz) Kingmax Hardcore
Gigabyte 7800GT 256MB 256bit DDR3
1,44 NEC FDD
Plextor 740A 16x +/- DL DVDRW
300GB Maxtor SATA (16MB) HDD
Chieftec 400W táp, Aktiv PFC, 12cm fan
Chieftec BG-02B8SL Ház
289.850 Ft

Intel P4 3GHz, 64bit
Gigabyte 8I915X Pro alaplap
Intel P4 3GHz, 2MB cache, 64bit box
2x512MB (533MHz) Kingmax DDR2
Gigabyte GF6800 256MB PCI-E
1,44 NEC FDD
LG 4167B 16x +/- DL DVDRW
200GB Samsung SATA II (8MB) HDD
Chieftec 400W táp, Aktiv PFC, 12cm f
Chieftec BG-02B8SL ház
195.570 Ft

Intel P4 3.4GHz, 64bit
Gigabyte 8I915X Pro alaplap
Intel P4 3.4GHz, 2MB cache, 64bit box
2x512MB (667MHz) Kingmax DDR2
Gigabyte 7800GTX 256MB PCI-E
1,44 NEC FDD
Pioneer 110D 16x +/- DL DVDRW
300GB Maxtor SATA (16MB) HDD
Chieftec 450W táp, Aktiv PFC, 12cm fan
Gigabyte Aurora Alu Ház
353.000 Ft

SILICIUM
WWW.SILICIUMCOMPUTER.HU

A konfigurációkra 3év teljeskörű garanciát vállalunk amelyeket az Ön tetszőleges igényei alapján állítunk össze!

A hirdetésben szereplő árak a készlet erejéig érvényesek. Nyomdahibáért, elírásokért felelősséget nem vállalunk. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

TFT	
17" Acer 1715MS, 12ms, 450:1	60.500 Ft
17" Hyundai B71A, 8ms, 700:1	61.300 Ft
17" Samsung 740N, 8ms, 600:1	70.990 Ft
19" Samsung 913N, 8ms, 700:1	99.900 Ft
19" Acer 1916S, 12ms, 500:1	76.500 Ft
19" Hyundai B90A, 8ms, 700:1	80.500 Ft
Videokártya	
Gigabyte 7800GT 256MB, PCI-E	76.800 Ft
Gigabyte 6800GS 256MB, PCI-E	50.900 Ft
Gigabyte 6600GT 128MB, PCI-E	37.920 Ft
Gigabyte 6600 256MB, PCI-E	29.500 Ft
Gigabyte X1800 256MB, PCI-E	97.290 Ft
Gigabyte X800XL 512MB, PCI-E	64.800 Ft
Gigabyte X800 GTO 256MB, PCI-E	45.300 Ft
Gigabyte 6800LE 128MB, AGP	41.500 Ft
Gigabyte 6600GT 128MB, AGP VIVO	41.500 Ft
Gigabyte X800 128MB, AGP	39.880 Ft
Asus V9999U Deluxe 6800Ultra 256MB	149.900 Ft
Egér / Gamepad	
Logitech Cordless Rumblepad	10.250 Ft
Logitech MX610 cordless laser mouse	12.500 Ft
Logitech LX7 cordless optikal mouse	8.500 Ft
Memória	
512MB 400MHz Kingmax, cl 2,5	11.190 Ft
512MB 500MHz Kingmax hardcore	15.790 Ft
512MB 533MHz DDR2 Kingmax	10.900 Ft
512MB 667MHz DDR2 Kingmax	11.750 Ft
Winchester	
74GB WD Raptor SATA 8MB, 10.000rpm	45.250 Ft
300GB Maxtor SATA 16MB	32.500 Ft
160GB Samsung SATAII 8MB	21.120 Ft

Alaplap	
Gigabyte K8NF-9 ULTRA	23.990 Ft
Gigabyte K8N Pro-SLI	28.100 Ft
Gigabyte K8NE, S754 nForce4, PCI-E	16.700 Ft
Gigabyte 8I945P-G	25.790 Ft
Gigabyte 8N SLI Pro, S775, nForce4	27.250 Ft
Ház / Táp	
Gigabyte Aurora Ház	26.400 Ft
Chieftec BG-02B8SL Ház	9.900 Ft
Chieftec LCX-03BB aw-op Ház	19.900 Ft
Chieftec 400W táp,12cm fan,Aktiv PFC	11.700 Ft
Chieftec 450W táp,12cm fan,Aktiv PFC	13.900 Ft
LC Power 420W táp,14cm fan, PFC	8.170 Ft
Hűtő	
Zalman CNPS9500 Led	13.400 Ft
Zalman Fatal1ty FS-V7	8.500 Ft
Zalman Reserator1+	64.750 Ft
Zalman VF700CU	6.750 Ft
Gigabyte 3D Galaxy Vízhűtő rendszer	26.900 Ft
Processzor	
P4 3,4GHz 2MB c. 64bit box S775	54.450 Ft
P4 3,4GHz 2MB c. 64bit box S775	71.700 Ft
Pentium D 3GHz 2MB c. Dual Core box	82.790 Ft
Pentium D 2,8Ghz Dual Core box	64.990 Ft
A64 3700+ 1MB c. SanDiego S939 box	59.390 Ft
Athlon X2 3800+ 1MB c. Dual Core box	84.590 Ft
Athlon X2 4200+ Dual Core box	105.000 Ft

GIGABYTE TECHNOLOGY · Logitech · REVOLTEC · CHIEFTEC · KINGMAX · ZALMAN · Kingston · Fujitsu

Maxtor HDD-k 3 év garanciával.
Külső adattárolók 2 év garanciával!

A SEBESSÉG BŰVÖLETE

Mire gondolsz ha meglátod életed autóját?... Mit érzel ha beleülsz...
ha tövig nyomod a gázpedált? A Gigabyte W511 ugyanezt az érzést nyújtja neked...

intel inside centrino MOBILE TECHNOLOGY

GIGABYTE W511 Design koncepció

A W511-et úgy terveztük meg, mint napjaink sportautóit. Az áramvonalas külső, a színek finom választéka, a kivételes mérnöki pontosság most egyesül a mélyen rejtőző hatalmas teljesítménnyel, és hordozhatósággal, így hozva el neked azt az egyedi érzést, amit csak egy W511 nyújthat. Akár álmaid sportautója.

• Új kialakítású szellőzőrácsok akár a sportautókon

• Távirányító

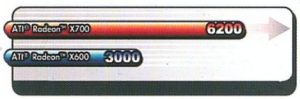
• 15,4" nagy fényességű, tükröződésmentes kijelző

- Intel® Centrino® Mobile Technology
- Intel® Pentium-M/Celeron-M Processor (optional)
- Mobile Intel® 915PM/915GM Express chipset
- Intel® PRO/Wireless 2915ABG WLAN (optional)
- Microsoft® Windows® XP (optional)
- ATI® Mobility™ Radeon® X700 PCI-Express 128MB (W511A only)
- 15.4" WXGA (1280x800) Color TFT LCD
- DVD-Dual Double layer (optional)
- Multimedia Remote Controller (W511A only)
- Power Cinema
- Bluetooth Communication (W511A only)

W511

DVD | USB2.0 | 1394 | Card Reader | AUDIO | SPDIF

■ Nagy teljesítményű ATI Radeon X700 as grafikus mag, 128MB memóriával



■ Sport autó design

Egyedi nyomógomb kialakítás

Karbon mintázat

■ Double Layer DVD író

12.7mm slim DVD-COMBO / DVD-Dual / Super Multi /

■ Power Cinema gyorsindító funkció gombok

Élvezze DVD videóit, zenéit, fényképeit akár az operációs rendszer elindítása nélkül !

CO-RUN Export-Import Kft.
1139 Budapest, Üteg utca 6.
Tel: (+36-1) 412-23-85
www.corun.hu
www.giga-byte.hu
www.g-style.hu

www.gigabyte.com.tw

GIGABYTE™ TECHNOLOGY